CAPCOM®

戦国BASARA

公式ガイドブック

この本片手に
ぶった斬れぃ!

完全を極めた公式

カプコンファミ通の攻略本

PRODUCED BY CAPCOM FAMITSU

TITLE	ゲームタイトル
戦国BASARA	
PLATFORM	対応機種
PlayStation2	

戦国BASARA

EDITED BY	編集
ファミ通書籍編集部	
PRODUCED BY	制作
CAPCOM ファミ通	

CAPCOM®

戦国BASARA

公式ガイドブック

ファミ通
責任編集

CAPCOM®

戦国BASARA

公式ガイドブック

ファミ通
責任編集

戦国BASARA

公式ガイドブック

もくじ

登場人物相関図 4

武将紹介 6

基本システム編

アクション解説	12
モード紹介	14
ゲームの流れ	16
画面の見方	20
合戦について	22
難易度について	24
アイテムについて	26
バサラゲージについて	28
敵兵について	30
攻撃と防御	34
経験値について	36
玉手箱について	38
装備アイテムリスト	44
隠し要素一覧	52

戦国BASARA

武将解析編

プレイヤー武将解析 56
伊達政宗 58
真田幸村 62
織田信長 66
濃姫 70
武田信玄 74
上杉謙信 78
森蘭丸 82
いつき 86
猿飛佐助 90
明智光秀 94
ザビー 98
島津義弘 102
本多忠勝 106
まつ 110
かすが 114
前田利家 118

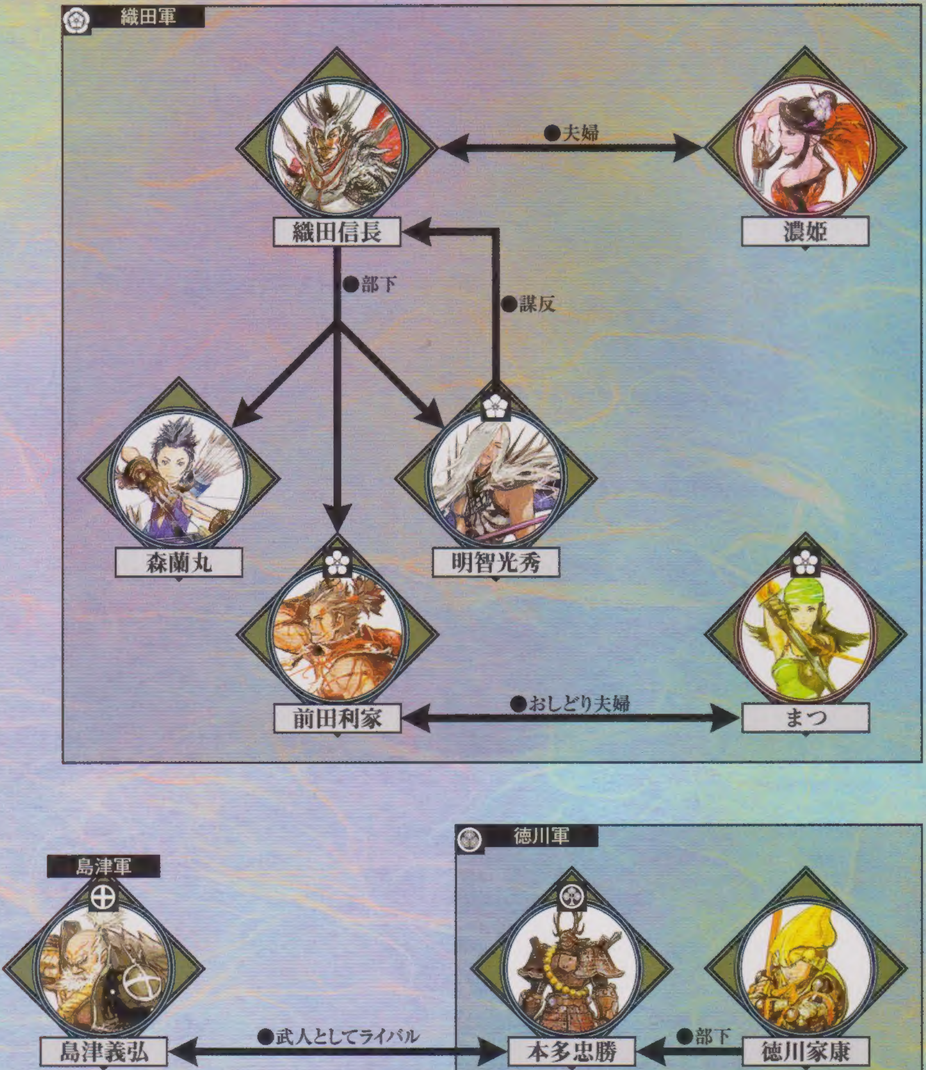
敵武将解析 122
北条氏政、毛利元就 123
徳川家康、長曾我部元親 124
今川義元、メカザビー 125
特殊な敵兵について 126

合戦攻略編

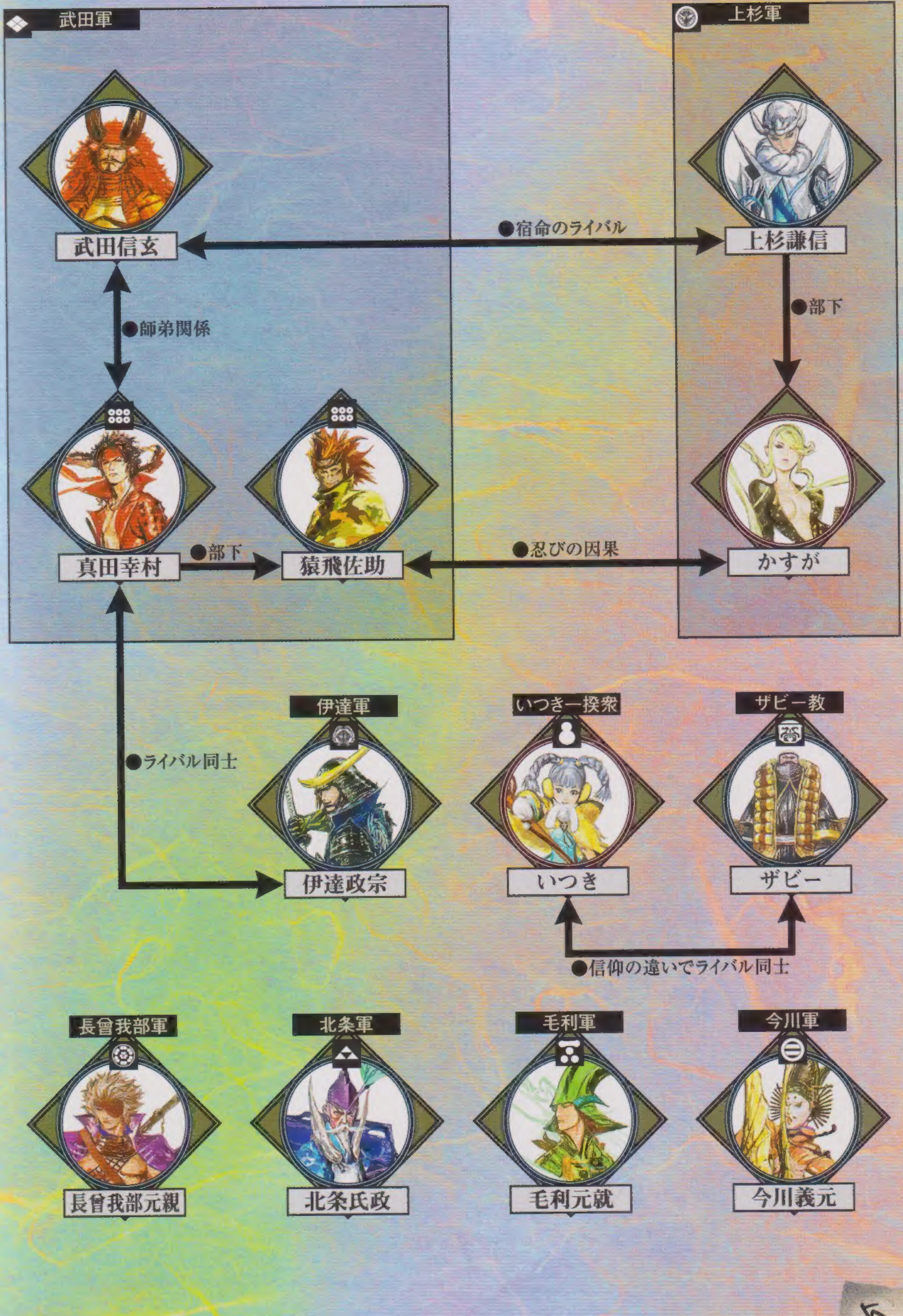
合戦攻略の見方 128

最北端一揆鎮圧戦 130
春日山攻城戦 133
川中島の合戦 136
摺上原追撃戦 140
川中島謀略戦 143
長篠反撃戦 147
小田原城包囲戦 151
姉川分断戦 155
三方ヶ原強襲戦 159
桶狭間奇襲戦 163
本能寺決戦 166
山崎殲滅戦 170
高松城水攻戦 173
四国上陸戦 176
ザビー城攻略戦 179
最南端平定戦 183
本能寺の変 186
国境防衛戦 189

登場人物相関図



織田軍
織田信長
●夫婦
濃姫
●部下
●謀反
森蘭丸
明智光秀
前田利家
●おしどり夫婦
まつ
徳川軍
島津軍
島津義弘
●武人としてライバル
本多忠勝
●部下
徳川家康



武田軍
上杉軍
武田信玄
●宿命のライバル
上杉謙信
●師弟関係
●部下
真田幸村
●部下
猿飛佐助
●忍びの因果
かすが
●ライバル同士
伊達軍
伊達政宗
いつき一揆衆
いつき
ザビー教
ザビー
●信仰の違いでライバル同士
長曾我部軍
長曾我部元親
北条軍
北条氏政
毛利軍
毛利元就
今川軍
今川義元

武将紹介

手にした武器で敵をなぎ払い、合戦場を縦横無尽に走り回る婆娑羅な武将たち。ここでは、プレイヤーが選択して操れる、プレイヤー武将たちを紹介する。

伊達政宗

〈だて まさむね〉

隻眼でありながらも戦場で猛撃をくり返し、独眼竜・政宗として多くの武将たちに恐れられる。乱世の中で異国の言葉を自在に操る、国際派で"粋"な男。

真田幸村

〈さなだ ゆきむら〉

武田家に仕える若き武将。武田信玄こそが天下の首座にいるべき人物だと信じており、信玄のためなら戦場での死をも厭わないという熱血漢。

織田信長

〈おだ のぶなが〉

自らを"第六天魔王"と称し、武を持って天下を支配しようと目論む。己の前に立ちはだかる相手には死を与え、戦場を恐怖に陥れる。

濃姫

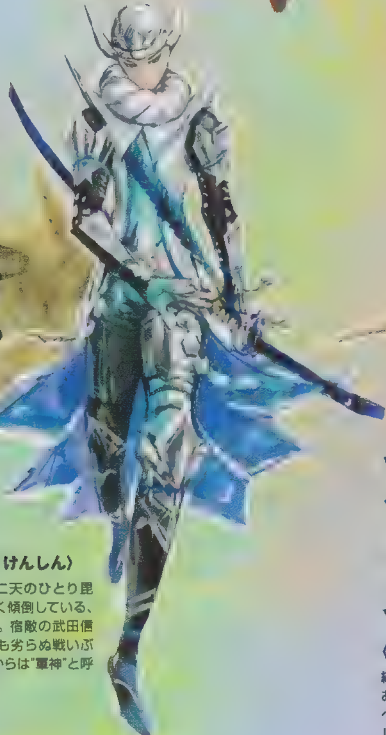
〈のうひめ〉

織田信長の妻で、じつの名を帰蝶と言う。肉体は非力ながらも、信長を天下の王にするために南蛮渡来の強力な銃を手にして自ら戦場に立つ決心をする。

武田信玄

〈たけだ しんげん〉

武田家の当主。その懐の大きさから家臣に"お館さま"と呼ばれて慕われる。知略にたけた武将でもあり、さまざまな戦術を駆使して自軍に勝利をもたらす。



上杉謙信

〈うえすぎ けんしん〉

四天王・十二天のひとり毘沙門天に深く傾倒している、合戦の天才。宿敵の武田信玄に勝るとも劣らぬ戦いぶりで、諸国からは"軍神"と呼ばれている。

森蘭丸

〈もり らんまる〉

織田信長に仕える少年。絶対的な存在である信長のため、幼いながらも数々の戦場へ出撃する。無邪気な笑顔で敵をなぎ倒し、"魔王の子"としての働きを見せる。

いつき

〈いつき〉

雪深い平和な大地に生まれ育った自然児。重い年貢や幾度となくくり返される戦などの圧制に耐えかね、村の仲間と蜂起して一揆を起こす。

猿飛佐助

〈さるとび さすけ〉

武田家に仕え、武田信玄と真田幸村の信頼を集める忍者。飄々とした性格ではあるが、つねに客観的かつ冷静に戦況を見つめている。

明智光秀

〈あけち みつひで〉

一見穏やかに見えるが、その本性は、人をいたぶって殺戮に及ぶのが楽しくて仕方ない、という人物。織田軍に仕えていたが、のちに謀反を起こす。

ザビー

〈ざびー〉

"愛ミナギル"を合言葉とする、ザビー教の開祖。日本にザビー教を広めるため、遠路はるばるやって来た。日本人を改心させるのが目的の愛の戦士。

島津義弘

〈しまづ よしひろ〉

示現流を極め、自由自在に大剣を操る。戦場では、その勇敢な姿ゆえに"鬼島津"として名を馳せる。本多忠勝の唯一の好敵手とされる。

本多忠勝

〈ほんだ ただかつ〉

徳川家に仕え、戦国最強の武将と謳われる。あらゆる戦場に出撃し、傷ひとつ負わずに数々の戦功を上げた、と言われるほどの猛将。

まつ

〈まつ〉

前田利家の妻。夫である利家を、影になり日向になり支えている。武家の嫁である誇りを胸に、夫とともに戦場へ立つ決心をする。

前田利家

〈まえだ としいえ〉

織田軍に所属する武将で、主君・信長の天下統一を手助けする。前田家を繁栄させて、妻であるまつを喜ばせたいと願う、人好きのする青年。

かすが

〈かすが〉

もともとは、上杉謙信の敵方にいた忍者。謙信の暗殺任務を命じられたものの、彼の美しさに魅せられて、その後仕えるようになる。

敵武将紹介

ここでは、敵軍としてのみ登場する武将たちを紹介する。彼らもプレイヤー武将と同じく、天下統一を果たすという大きな野望に満ちあふれている。

北条氏政

〈ほうじょう うじまさ〉

小田原城の城主。名君であった父・氏康から家督を継いだものの、自分の代になってから北条家が衰え始めたことを認められずにいる。

毛利元就

〈もうり もとなり〉

日輪を信仰する武将。たいへんな策略家で、戦に勝利するためなら部下は命を落として当たり前、とさえ考える非情な男。

今川義元

〈いまがわ よしもと〉

乱世になっても、雅な生活から抜け出せない今川家の当主。派手好き、気分屋、見栄っ張りであるため、部下からの信頼は皆無に等しい。

徳川家康

〈とくがわ いえやす〉

戦国時代きっての猛将・本多忠勝の力を借りて天下統一を目指す。楽天的な性格だが、非常に強い運の持ち主で、土壇場に強い。

長曾我部元親

〈ちょうそかべ もとちか〉

戦国の風雲児。時代の最先端をいき、新しい戦術や兵器をつぎつぎと受け入れる。部下の面倒見がよく、決して見捨てないため人望も厚い。

基本システム編

アクション解説

押し寄せる敵軍を蹴散らして合戦で勝利を収めるには、武将を思うままに操れるようになることが何よりも重要だ。ここで基本アクションの操作方法を覚え、完璧にマスターしよう。

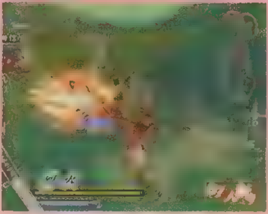
□ボタン 通常技で連続攻撃をくり出せ！

もっとも基本的な攻撃技で、□ボタンを押すと装備している武器で攻撃を行なう。ボタンを連打すれば、通常技を続けざまにくり出す連続攻撃となる。連続攻撃の動作や攻撃範囲はキャラクターによって異なり、濃姫を除く武将は最大で8回まで技をつなげられる。実際に操作して、各キャラクターの連続攻撃を把握しよう。

←□ボタンを連打するだけで連続攻撃がくり出せる。華麗かつ豪快な技で攻めまくろう。

△ボタン 固有技で敵兵をなぎ払え！

△ボタンを押すと、各武将特有の固有技を使う。すべてのキャラクターが4～6種類の固有技を習得でき、そのうちふたつを合戦まえに選択して装備できる。合戦中はL1ボタンで使用する技を切り替えられる。固有技の性能はさまざまで、敵を攻撃するほか、キャラクターの能力を高めたり、ダメージを無効化する技もある。



←通常技の途中で△ボタンを押し、固有技につなげるのが基本的な攻撃パターンとなる。

○ボタン バサラ技で大群を一掃！

バサラ技は、多数の敵に大ダメージを与えられる強力な攻撃技で、画面左下に表示された青い"バサラゲージ"が、いちばん右側まで溜まっている状態で○ボタンを押すと発動できる。発動後、キャラクターは一定のあいだ無敵状態でダメージを受けない。技の動作や攻撃範囲はキャラクターごとに違うが、自由に移動しつつ攻撃できるものと、その場から動かずに周囲を攻撃するものとの2タイプに分けられる。前者の場合、一度技を発動させると一連の流れが終了するまで、自動的に攻撃が行なわれることが多い。

←敵の攻撃を受けて吹き飛ばされていたり、ダウンしている状態でも発動できるのが特徴。

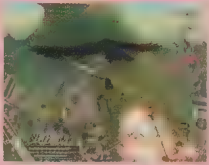
➡バサラ技は多くの敵に囲まれているときに使うと効果的。ピンチから一転、形勢逆転だ。

⊗ボタン ジャンプで敵や障害物を飛び越える!

⊗ボタンを押すと、キャラクターがジャンプをする。敵や段差、柵を跳び越えたり、攻撃をかわすのに利用しよう。ジャンプ中に◎ボタンや⊗ボタンを押せば、空中から攻撃ができ、◎ボタンはジャンプ攻撃、⊗ボタンはジャンプ特殊攻撃となる。それぞれ攻撃パターンが違うので、実際に使って試してみよう。また、猿飛佐助とかすがのふたりは、ジャンプ中にもう一度⊗ボタンを押せば、鳥につかまって空中を移動できる。山や丘の上などの高い場所からこの方法を使えば長距離を滑空し続けることも可能。

ジャンプ中に ◎ ジャンプ攻撃
ジャンプ中に ⊗ ジャンプ特殊攻撃

⬆◎ボタンを押してジャンプ攻撃をした場合、空中で連続攻撃ができる者もいる。



⬆猿飛佐助とかすがは、滑空中に◎ボタンや⊗ボタンを押せば地上の敵を攻撃可能。

R1ボタン ガード&ステップで攻撃をかわす!

R1ボタンを押すとキャラクターはガードの体勢に入り、ボタンを押し続けているあいだ敵の攻撃を防げる。また、相手の攻撃を受ける瞬間にタイミングよくR1ボタンを押せば、攻撃を跳ね返して逆にダメージを与えることが可能。ただし、プレイヤーのガードを無視してダメージを与えるガード不能技もあるので気をつけること。ガード不能技は、R1ボタンを押したまま左スティックを倒すか方向キーを押し、前後左右にステップして回避するといい。このガードとステップを駆使して攻撃をかわすのだ。

R1 ボタンでガード
R1 +左スティック(方向キー)でステップ

⬆ガード中でも、背後から攻撃されればダメージを受ける。攻撃は正面で防ごう。

⬆ガードと同じく、ステップを使って移動しているあいだも全身が無敵状態になる。

騎馬アクションについて

合戦場には、馬が用意されている場合がある。プレイヤーの頭上に馬のマークが表示された状態で⊗ボタンを押せば、騎乗できる(素手のいつきと本多忠勝は除く)。馬は高速で移動できるため、敵を追いかけたり、目的地へ急ぐようなときに重宝する。騎乗中に◎ボタンを押せば攻撃も可能。さらに、⊗ボタンを押すとバサラゲージを満タン時の10%消費して2秒間加速、◎ボタンなら満タンのバサラゲージをすべて消費して15秒間加速する。加速中は無敵状態で、敵を吹き飛ばしながら移動できる。

操作方法

⊗	馬に乗る、馬から降りる	⊗	一時加速
◎	馬上攻撃	◎	最大加速

⬅騎乗中に敵の攻撃を6回受けると落馬する。鉄球兵や爆弾兵の攻撃だと一撃でアウト。

モード紹介

タイトル画面で選択できるふたつのゲームモードと、"ギャラリー"について紹介する。"天下統一"モードは、このあとにより詳しい内容を解説しているので、そちらも参照してほしい。

[illegible]

他国の領地を奪い、全国制覇を目指せ！

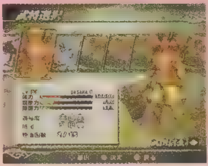
選んだ武将を操って隣接する国に攻め入り、各地を治める敵武将を倒しながら領土を拡大していく、本作のメインモード。すべての領土を占領し、全国統一を果たせばクリアとなる。他国の武将もプレイヤーと同じく、天下統一を目指して侵略を行なうため、ゲームが進むにつれて国の数はどんどん減っていく。全体の情勢を見ながら攻略する土地を選び、効率よく領土を広げていくのだ。天下統一までの流れや合戦場については、P16以降で確認しよう。

⬆使用する武将を選択してゲームスタート。隣接する国に攻め入り、侵略せよ。

⬆敵軍の総大将を討てば勝利。合戦が終了すると、他国の軍勢の侵攻が始まる。

天下統一でプレイヤー武将が出現する

見事に天下統一を達成すると、新たなプレイヤー武将が出現し、使用可能になることがある。武将の出現条件はP55以降の"武将解析編"に記載しているので、確認しておくこと。また、天下統一モードで一度でも戦った合戦場は、以降の自由合戦モードで選べるようになる。



⬅16名いる武将のうち、最初に選べるのは6人。使えるプレイヤー武将を増やそう。

レベルや獲得した武器などは引き継げる

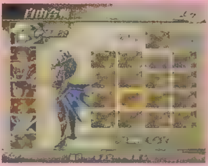
天下統一モードのクリア後にデータをセーブすると、プレイ中に入手した武器や装備アイテム（P27）、武将のレベル（P20）が記録される。そのあとに天下統一、自由合戦モードを始めるときは、これらのデータを引き継いでプレイできる。天下統一モードをくり返せば、武器や装備アイテムが充実し、使用した武将も強くなっていくのだ。

⬅武将のレベルを上げ、さらに装備アイテムも獲得すれば、つぎのプレイが楽になる。

自由合戦

武将や合戦場を自由に選んでプレイ！

使用する武将のほか、合戦場も自由に選んで遊べるモード（使用武将の本拠地となる合戦場は選択不可）。選べる武将と合戦場は天下統一モードと共通で、敵やつづらの配置、発生イベントも同じ。合戦終了後は経験値、武器や装備アイテムを獲得でき、成長した武将のレベルや取得アイテムは、つぎの天下統一、自由合戦モードに引き継げる。なお、選べる合戦場は、天下統一モードをプレイすると増えていく。



⬆選択できない合戦場があったら、天下統一モードでその合戦場をクリアしよう。

⬆特定の条件を満たすと、隠し要素である同軍に所属する武将同士の対決が実現可能。

自由合戦で育成して天下統一に挑戦

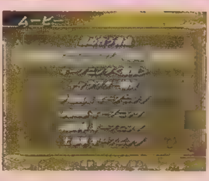
自軍の領地と隣接する合戦場しか選べない天下統一モードに対し、自由合戦モードでは自由に合戦場を選んでプレイ可能。経験値を多く稼げたり、装備アイテムが獲得できる合戦場をくり返しプレイすれば、効率よく武将を育成できる。天下統一モードを楽に進めるなら、自由合戦を何度もプレイして、武将のレベルを上げておくといいだろう。

⬅武器や装備アイテム集めも、自由合戦モードで行なうほうが手っとり早く、効率がいい。

ギャラリー

何度もプレイしてギャラリーを完成させよう

キャラクターの原画イラストや、ゲーム中に流れるムービー、BGMなどを鑑賞できるほか、武将のプロフィールや合戦場の豆知識もチェックできるモード。最初のうちは鑑賞できる内容は少ないが、天下統一モードをプレイすることで充実させられる。条件はP52以降を参照。



⬅ムービーと音楽は、天下統一モードや自由合戦モードで合戦をクリアすると追加される。

ギャラリー一覧

キャラクター紹介	ムービー	音楽	合戦場豆知識
ゲームに登場する武将のプロフィールが見られるほか、各武将の原画イラストやボイスを鑑賞できる。	天下統一モードのオープニングやエンディング、特定の武将の決戦まえに流れるムービーを鑑賞できる。	ゲーム中に流れるBGMを聴ける。天下統一モードや自由合戦モードでクリアした合戦のものが追加される。	ゲームに登場する合戦場のうち、史実に基づいた13種類の情報が見られる。最初からすべて閲覧できる。

ゲームの流れ

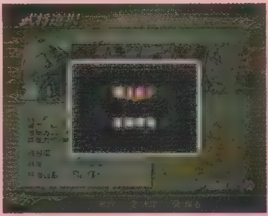
領土を広げて全国制覇を目指す"天下統一"と、好きな合戦場を選んでプレイする"自由合戦"。このふたつのゲームモードがどのような流れで進行するのか、ここを読んで確認しよう。

天下統一の流れ

使用するキャラクターを選んでゲームを開始してから、天下統一を達成するまでの流れは以下のとおり。他国間で行なわれる合戦の結果や、"本能寺の変"(P186)、"国境防衛戦"(P189)といった合戦の有無によって、天下統一までにクリアしなければならない合戦の回数が変わる。

壱 武将選択、難易度選択

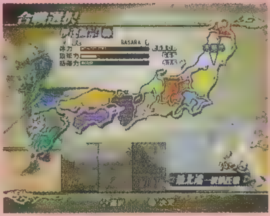
まずは使用するプレイヤー武将を選び、ゲームの難易度を選択する。最初から選べるキャラクターは6人で、難易度は"ふつう"と"難しい"のふたつ。どちらも天下統一モードで条件を満たすと増えていく。



⬅武将選択後に"続きから"を選べば、前回セーブしたところからゲームを再開できる。

弐 合戦選択

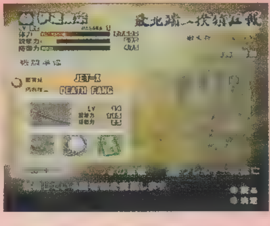
日本地図が表示された合戦選択画面で、攻め入る国を選ぶ。このとき選択できるのは、自軍の本拠地に隣接している国に限られる。地図と画面下に表示される合戦名を見て、侵攻する国を選ぼう。



⬅開始直後に侵攻できる国の数は、使用する武将の本拠地の場所によって変わってくる。

参 合戦準備

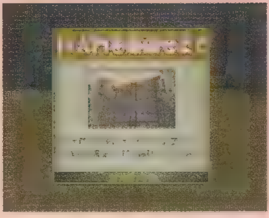
合戦を始めるまえに、合戦準備画面で武将に装備させる固有技、武器、装備アイテムを選択する。また、プレイヤーの能力値や合戦の勝利・敗北条件はもちろん、合戦場の地図で自軍・敵軍の布陣も確認可能。



⬅装備している固有技や武器などを変えるときは、"戦闘準備"を選んで◎ボタンを押そう。

四 出陣! ～合戦攻略

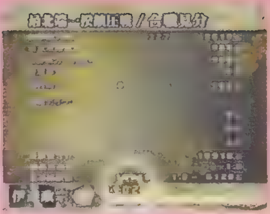
合戦準備画面で"出陣"を選べば、いよいよ合戦が始まる。敵兵を倒したり、ステージ内に置かれたつづらを壊してアイテムを集めながら合戦場を突き進み、敵軍の総大将を討ち取って勝利をつかもう。



⬅総大将を倒すために、ミッション(P23)をクリアしなければならない場合もある。

伍 戦利品取得～合戦見分

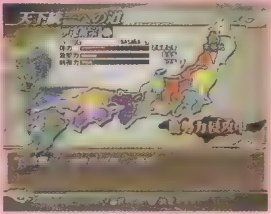
合戦勝利後の画面で、まずは合戦中に取得した玉手箱（P38）の中身を確認し、武器や装備アイテムなどを入手。その後、画面は合戦見分に移り、合戦での戦果によって総合取得経験値が決定する。



⬅合戦見分で取得経験値が一定値を超えると、キャラクターのレベルがアップする。

六 弐～伍をくり返す

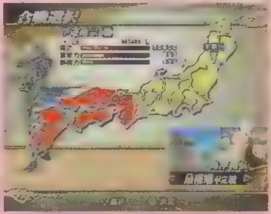
合戦見分から合戦選択画面に戻ると、他国の侵攻が始まり、領土の奪い合いが行なわれる。それが終了すればプレイヤーの順番になるので、侵攻する国を選んで合戦に臨もう。あとはこのくり返しとなる。



⬅他国がどの領土に攻め入るか、さらにどちらが勝利するかはランダムで決定される。

七 天下統一！

他国への侵攻をくり返して合戦に勝ち続け、すべての領地を自軍のものにすれば天下統一！　エンディングムービーのあとにスタッフロールが流れ、クリアとなる。このクリアデータもセーブ可能。



⬅天下統一に近づき合戦の回数が増えるにつれ、どんどん敵軍が強くなっていく。

自由合戦の流れ

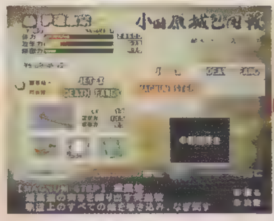
好きな合戦場を選んでプレイできる自由合戦モードは、他国に侵攻する必要がなく、選択した1戦だけでゲーム終了となる。そのほかの流れは天下統一モードと同じで、使う武将、合戦場、難易度を選んだら、合戦準備をして出陣。合戦終了後に戦利品を取得し、合戦見分を確認しよう。なお、使用武将の本拠地となる合戦場は、特定の条件を満たさないとプレイできない。

自由合戦のしくみ

武将・合戦場・難易度を選択

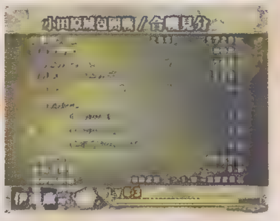
⬆難易度は、天下統一モードと同じものしか選択することができない。

出陣～合戦攻略



⬆合戦の準備をして、いざ出陣！　オープニングムービーは流れない。

戦利品取得～合戦見分



⬆経験値を取得して合戦見分を終了すれば、再び武将選択画面に戻る。

合戦場一覧

合戦場は全部で18ヵ所ある。国の数と合戦数が一致しないのは、同じ合戦場でも、攻め込むキャラクターによって合戦内容が変わる国があるほか、"国境防衛戦"のように特殊な条件下で突発的に発生する合戦が存在するため。ここに全18ヵ所の合戦場をまとめたので、発生場所や総大将、合戦が起こる条件を確認しよう。

⬅"川中島の合戦"や"本能寺の変"などは、特定の武将でプレイしたときにしか発生しない。

戦国合戦地図

1

最北端一揆鎮圧戦

➡（P130）

総大将：いつき

条件 いつき領に攻めこむ

2

春日山攻城戦

➡（P133）

総大将：上杉謙信

条件 武田信玄　真田幸村、猿飛佐助以外の武将で上杉謙信領に攻め込む

3

川中島の合戦

➡（P136）

総大将：上杉謙信

条件 武田信玄、真田幸村、猿飛佐助のいずれかで上杉謙信領に攻め込む

4

摺上原追撃戦

➡（P140）

総大将：伊達政宗

条件 伊達政宗領に攻め込む

5

川中島謀略戦
➡（P143）

総大将　武田信玄

条件 武田信玄領に攻め込む

6

長篠反撃戦
➡（P147）

総大将　武田信玄

条件 武田信玄領に攻め込む

7

小田原城包囲戦
➡（P151）

総大将　北条氏政

条件 北条氏政領に攻め込む

8

姉川分断戦
➡（P155）

総大将　前田利家

条件 前田利家領に攻め込む

9

三方ヶ原強襲戦
➡（P159）

総大将　徳川家康

条件 徳川家康領に攻め込む

10

桶狭間奇襲戦
➡（P163）

総大将　今川義元

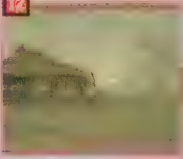
条件 今川義元領に攻め込む

11

本能寺決戦
➡（P166）

総大将　織田信長

条件 織田信長領に攻め込むか、明智光秀で天下統一する

12


山崎殲滅戦
➡（P170）

総大将　明智光秀

条件 明智光秀領に攻め込む

13

高松城水攻戦
➡（P173）

総大将　毛利元就

条件 毛利元就領に攻め込む

14

四国上陸戦
➡（P176）

総大将　長曾我部元親

条件 長曾我部元親領に攻め込む

15

ザビー城攻略戦
➡（P179）

総大将　ザビー

条件 ザビー領に攻め込む

16

最南端平定戦
➡（P183）

総大将　島津義弘

条件 島津義弘領に攻め込む

17

本能寺の変
➡（P186）

総大将　明智光秀

条件 織田信長で天下統一すると100%、濃姫と森蘭丸は50%の確率で発生

18

国境防衛戦
➡（P189）

総大将　なし

条件 天下統一モードをクリアするまでのあいだ、50%の確率で発生

※国境防衛戦は、使用武将がかすが、本多忠勝、島津義弘、ザビーの場合は発生しない

画面の見方

ゲーム画面に表示される数多くの情報を読み取ることは、使用キャラクターの状態や戦況を把握するために必要不可欠となる。ここで合戦準備画面と、合戦中の画面の見方を解説しよう。

合戦準備画面

① プレイヤーの武将パラメーター

武将名の下にある"LV"はその時点でのプレイヤーのレベル、その右の"BASARA"はバサラストック(P29)の数を表わす。"体力"、"攻撃力"、"防御力"の各能力値は、身につけている武器や装備アイテムの効果も加算されたもの。各ゲージ内で色が濃くなっている部分がそのレベルでの最大値で、色の薄い部分は武器や装備アイテムによる上昇分になる。

② 装備している固有技、武器、装備アイテム

上から順に、現在装備している固有技2種、武器、装備アイテム(最大で3つ)を表わす。武器の右には、その武器の属性(P34)とレベル、攻撃力、防御力がある。各項目を選択すれば装備を変更できる。

③ 合戦場と敵軍総大将

④ 合戦場の地図

敵味方の布陣を表示した地図。青い点が自軍、赤い点が敵軍の部隊の位置で、青い三角はプレイヤーの位置と向き。赤く囲まれた場所が敵軍の本陣となる。

←◎ボタンを押すと、自軍と敵軍の武将の名前が表示された詳細図に切り替わる。

⑤ 勝利条件と敗北条件 (P22)

合戦中の画面

1 コンボ

敵を連続で攻撃すると、そのヒット数が表示される。コンボ数が増えるとバサラゲージが多く溜まるようになり、これが100を超えると"バサラ!!!"と表示される。また、通常、コンボは攻撃が1秒間空くと途切れる。

2 メッセージ

プレイヤー武将や敵武将のほかに、味方部隊や敵軍のセリフがここに表示される。なお、画面上部には、敵武将を撃破したり、新たな部隊が登場したことなどを報せる文字が出る。

3 固有技

装備しているふたつの固有技のうち、選択しているほうの技名が表示される。固有技を切り替えたいときはL1ボタンを押すこと。

4 体力ゲージ

プレイヤー武将の体力を表わす。ダメージを受けると減っていき、これが0になるとゲームオーバー。おにぎりなどの回復アイテム（P26）で回復できる。

5 バサラゲージ

敵にダメージを与えたり、逆にダメージを受けたりすると溜まっていくゲージで、バサラ技や一部の固有技を使用するときに消費する。詳しくはP28を参照。

6 合戦図

その時点の合戦場の様子が表示される。白い矢印はプレイヤー武将の位置と向き、青い点は味方武将を示し、赤い点は敵武将、赤いカブトは敵総大将を示す。また、緑の四角は閉ざされている門を表わす。

7 敵体力ゲージ

敵の体力を表わすゲージ。部下を率いる部隊長などはその上に名前が表示され、倒すと門が開く武将はさらにその上に鍵印がついている。

8 取得経験値

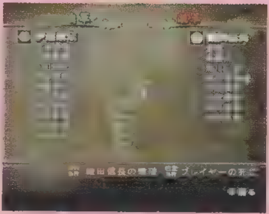
9 倒した敵の数

合戦について

合戦では敵軍を撃破するのが目的となるが、その最中にはアイテムが回収できたり、ミッションが発生したりする。前後の合戦準備や戦利品取得も含め、その内容について解説していこう。

合戦準備について

合戦準備画面で"戦闘準備"を選択すると、プレイヤー武将が身につける固有技、武器、装備アイテムを変更できる。最初は限られた装備で戦うしかないが、ゲームを進めて選択肢が増えてきたら、プレイする合戦に合わせて装備を変えるといい。選んだ武器や装備アイテムによっては、確実に合戦を楽に進められるようになる。

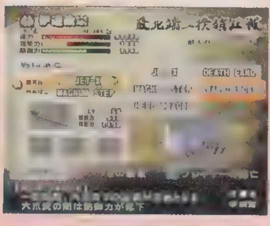


⬅準備を整えるためには、事前に合戦の内容や敵武将の情報を把握しておく必要がある。

戦闘準備で選べるもの

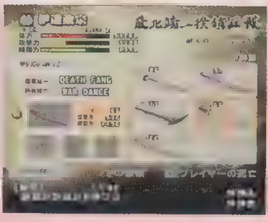
固有技

固有技は必ずふたつを装備する。基本的に、多数の敵を巻き込める攻撃範囲の広い技と、敵武将を相手に使う威力の高い技を選べばOK。技にカーソルを合わせて◉ボタンを押すと、技の動画が確認可能。



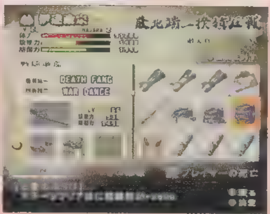
武器

武器は各武将に6種類ずつ用意されており、それぞれに攻撃力と防御力が設定されている。当然、能力値が高い武器を装備すれば、戦闘は楽になる。攻めより守りを優先するなら、防御力が高い第4武器を装備しよう。



装備アイテム

装備アイテムは同時に3つまで装備可能。プレイヤー武将の能力を上げるもの、特定の敵兵に与えるダメージが増えるものなど、さまざまな装備アイテムが存在する。効果を確認し、合戦に合わせて変えるといい。



勝利条件と敗北条件

合戦準備画面では、合戦の勝利条件と敗北条件も確認できる。ほとんどの合戦場では、勝利条件が敵軍総大将の撃破、敗北条件がプレイヤーの死亡となるが、例外も存在する。"国境防衛戦"では自軍門を守りきるのが目的で、門が破壊されるとゲームオーバー。"長篠反撃戦"でも武田騎馬軍に自軍門を破壊されると敗北になる。

⬅"国境防衛戦"は、唯一総大将が登場しない合戦。4分間、敵の攻撃を防げばクリアだ。

合戦の流れ

ほとんどの合戦では敵軍の総大将を倒せばクリアとなるため、合戦図で総大将の位置を確認し、そこへ向かえばいい。その途中で門や扉に行く手を遮られたら、近くにいる鍵印つきの武将を倒して突破すること。また、合戦によっては総大将戦のまえにほかの武将を撃破したり、長距離の移動を強いられることもある。詳しくはP127以降の"合戦攻略編"で解説している。

⬆閉ざされた門や扉の近くには必ず門番の兵がいる。優先して倒すのだ。

⬆敵総大将が移動する合戦もいくつかある。相手の動きは右上の合戦図で確認可能。

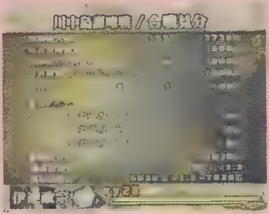
ミッションパネルとは

合戦の最中、画面に右写真のようなウインドウが表示されることがある。これがミッションパネルで、敵総大将の撃破以外にするべきことがある場合、その内容をプレイヤーに指示してくれるもの。絶対に従わなければならないというケースは少ないが、条件を満たさないと敵兵が増えるなど戦況が不利になる場合が多い。

⬅ミッションをクリアすると、合戦終了後に特別恩賞として経験値がもらえることもある。

特別恩賞とは

合戦の中には"特別恩賞"の条件が設定されているものがあり、その条件を満たしてクリアするとボーナス経験値が獲得できる。敵総大将の移動を阻止する、特定武将を撃破するなど、合戦によって条件はさまざま。P127以降の"合戦攻略編"では特別恩賞の攻略法も解説しているので、該当するページを参考にしてほしい。

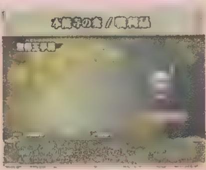


⬅特別恩賞で得られる経験値は合戦ごとに異なるが、条件が厳しいほど多くもらえる。

戦利品取得について

合戦場に置かれたつづらを壊したり、武将を倒したりすると玉手箱が出現することがある。この玉手箱には、武器、装備アイテム、戦利品(経験値)のいずれかが入っており、何が獲得できるかは、合戦終了後の戦利品確認画面で明らかになる。すでに所持しているものよりレベルが低い武器や装備アイテムが出た場合は自動的に破棄され、残った新規取得のものと上位品だけが獲得できるようになっている。

⬆どの合戦場においても、破壊すると必ず玉手箱が出てくるつづらは決まっている。



⬆合戦に挑戦するときの難易度が高いほど、貴重な武器や装備アイテムが手に入る。

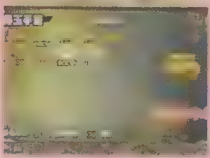
難易度について

合戦に挑戦するまえに選ぶ難易度により、敵兵の能力がどのように変化するかをここで解説する。敵兵の強さを事前に知っていれば、しっかり準備をして合戦に臨むことができるだろう。

難易度が上がると何が変わるか

天下統一モードではゲーム開始時に、自由合戦モードでは合戦まえに難易度を選択できる。難易度は最終的に4つまで増え、いちばん低いのが"ふつう"、もっとも難しいのは"究極"となる。難易度を上げると、敵兵の強さが増して合戦が難しくなる一方、玉手箱から強い武器やめずらしい装備アイテムが出やすくなる。

↑難易度には、一風変わった"おみくじ"（P43）もある



↑装備アイテムなどを集めるなら難易度を上げて挑戦しよう。

難易度"究極"について

最初に選べる難易度は"ふつう"と"難しい"のふたつだけ。どのキャラクターを使ってもいいので、"難しい"で天下統一モードを1回クリアすれば、難易度"究極"が選べるようになる。"究極"では強力な武器や装備アイテムが出やすくなるものの、敵兵が極端に強くなり、合戦場にいる敵兵の種類も以下のように変化する。

←部隊長を倒すと士気が下がって戦意を喪失する足軽。"究極"には登場しなくなる。

難易度による敵の種類の変化

ふつう、難しい	足軽（剣）	足軽（槍）	忍者
究極	武士（剣）	武士（槍）	忍者頭

何戦目かによっても敵兵の強さが変わる

天下統一モードで全国制覇するまでには、6戦前後の合戦をクリアしなければならない。難易度で敵兵の強さが変わることは上で説明したが、天下統一モードでは合戦の回数を重ねることでも敵兵が強くなっていくのだ。難易度と合戦の回数による敵兵の能力の変化をつぎのページにまとめたので、参考にしてほしい。

←天下統一に近づくほど敵兵の体力や攻撃力が高くなり、攻撃してくる頻度も増す。

難易度と合戦の回数による敵兵の能力の変化

[illegible]	[illegible]	一般兵			武将	
		[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ふつう	1戦目	×1.0	×0.6	×1.0	×1.7	×0.5
	2戦目	×1.0	×0.7	×1.0	×1.7	×0.6
	3戦目	×1.0	×0.8	×1.0	×1.8	×0.8
	4戦目	×1.0	×1.0	×1.0	×1.8	×1.0
	5戦目	×1.0	×1.2	×2.0	×1.8	×1.2
	6戦目以降	×1.2	×1.5	×3.0	×2.0	×1.4
難しい	1戦目	×1.5	×2.2	×3.0	×2.5	×2.0
	2戦目	×1.5	×2.2	×3.0	×2.5	×2.0
	3戦目	×1.5	×2.2	×3.0	×2.5	×2.0
	4戦目	×1.8	×2.5	×3.0	×3.0	×3.0
	5戦目	×1.8	×2.5	×3.0	×3.0	×3.0
	6戦目以降	×1.8	×2.5	×3.0	×3.0	×3.0
究 極	1戦目	×1.8	×2.7	×3.0	×4.5	×3.5
	2戦目	×1.8	×2.7	×3.0	×4.5	×3.5
	3戦目	×1.8	×2.7	×3.0	×4.5	×3.5
	4戦目	×1.8	×2.7	×3.0	×4.5	×3.5
	5戦目	×1.8	×2.7	×3.0	×4.5	×3.5
	6戦目以降	×2.2	×3.0	×4.0	×5.0	×4.0

※ "武将"はプレイヤー武将16人と敵武将5人、"一般兵"はそれ以外の敵兵で、それぞれの能力の基本値に上表の係数を掛ける。一般兵の能力値はP31以降を参照

敵武将の強さについて

天下統一モードで敵として登場するプレイヤー武将は、難易度によってレベルが変わる。"ふつう"の場合は1戦目がレベル1、2戦目はレベル2といった具合に上がっていき、6戦目以降はすべてレベル6。"難しい"は、合戦の回数に関係なく一律でレベル10、"究極"時はレベル20となり、それに合わせて能力の基本値も変わる。

⬅敵として登場するプレイヤー武将の能力値は、P127以降の"合戦攻略編"で確認しよう。

自由合戦の難易度

選択した難易度により、敵兵の強さが変わるのは自由合戦モードも同じ。また、自由合戦モードでは1戦しか行なわれないが、難易度が"ふつう"と"難しい"の合戦は天下統一モードの3戦目、"究極"の合戦は6戦目として扱われる。それを踏まえて上の表を見れば、自由合戦モードで武将や敵兵の能力がどのように変化するかわかる。

⬅自由合戦モードの"究極"も、天下統一モードと同じく敵の種類が変わってくる。

アイテムについて

合戦では、つづらを壊したり敵を倒すことでさまざまなアイテムが出現する。体力を回復する消費アイテムから、武器、装備アイテムなど、ここでその効果や特徴を解説する。

アイテムの入手方法

合戦中に獲得できるアイテムの種類は、大きく分けて消費アイテムと玉手箱の2種類で、アイテムはつぎの①～③の条件で出現する。
①つづらを壊すか、つづら兵(P33)を倒す。
②敵武将や部隊長を倒す。
③敵兵を50人倒すたびに出現。
このうち、③の場合は消費アイテムしか出ない。

⬅玉手箱は敵武将を倒すか、決まった場所にあるつづらを壊さないと入手できない。

消費アイテム

入手すると同時に使用され、その場で効果が発揮されるのが消費アイテム。プレイヤー武将の体力回復やバサラゲージを溜めるものがほとんどで、基本的に体力の回復をアイテムに頼るしかない合戦中は、「おにぎり」や「恵比寿樽」がとくに重要になる。また、獲得経験値が増える「招き猫」は、敵兵を倒すまえに入手したい。

⬅回復系の消費アイテムは、体力ゲージが赤くなっている瀕死状態のときに出やすくなる。

消費アイテム一覧

おにぎり
回復量の小さいおにぎり。これを入手すると体力が5000だけ回復する。

おにぎり(大)
体力が10000回復する、大きいおにぎり。小さい「おにぎり」より出現率は低い。

神水
入手すると、バサラゲージが2000溜まる。出現率はほかの消費アイテムより高め。

神水(大)
普通の「神水」の2倍、バサラゲージが4000溜まる。「神水」より出現しにくい。

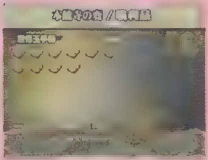
恵比寿樽
体力が10000回復し、バサラゲージが4000溜まる。出現率は低い。

招き猫
取ってから30秒のあいだ、敵を倒して得られる経験値が通常の2倍になる。

玉手箱から得られるもの

合戦中に入手できる玉手箱には、玉手箱と豪華玉手箱のふたつがある。これらの玉手箱は入手したその場では何も起きず、合戦終了後に中に入っている武器や装備アイテム、戦利品が獲得できる。玉手箱の内容は難易度と諸条件によって変わり、豪華玉手箱のほうが強力な武器やレア度（P44）の高い装備アイテムが獲得できる。玉手箱の詳細についてはP38以降を参照。

⬆合戦場ごとに獲得できる玉手箱の最大数は決まっている。敵武将は絶対に倒そう。



⬆合戦をクリアしたあと、戦利品確認画面で入手した玉手箱の中身が明らかになる。

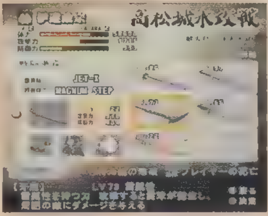
レベルつきのアイテム

玉手箱から得られるすべての武器と、一部の装備アイテムにはレベルが設定されているものがある。武器の場合はレベルが高くなるほど攻撃力や防御力が上がり、装備アイテムの場合は効果が大きくなる。当然、レベルが高い武器や装備アイテムほど入手しにくくなっており、難易度を上げないと獲得することができない。

⬅レベルつきの武器や装備アイテムは、高レベルのものを獲得することで更新されていく。

属性つきの武器

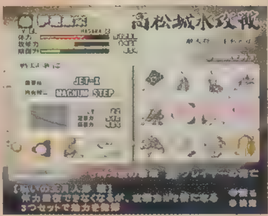
プレイヤー武将が装備する6種類の武器の中には、属性が設定されているものがある。属性は、炎、氷、雷、闇の4種類で、その武器を装備できる武将の属性と同じ。属性つきの武器を装備すると、すべての攻撃技に属性効果が追加される。それぞれの属性が持つ効果についてはP34で解説しているので、そちらを参考にしてほしい。



⬅合戦準備画面で武器を確認。属性のマークがついているものが属性つき武器となる。

セットで使用する装備アイテム

装備アイテムの中には、同じ種類や効果のアイテムを3つセットで装備しないと効果が現われないものがある。そうしたセットアイテムは"攻撃力が倍になる"、"死んでも一度だけ復活できる"など魅力的な効果を備えているものが多いが、そのほとんどは"体力が減っていく"といったデメリットも併せ持つ。使いこなすのはかなり難しい。



⬅たとえば「呪いの五月人形」は3つセットで攻撃力が倍になるが、体力は回復できなくなる。

バサラゲージについて

プレイヤー武将に一騎当千の力を与え、威力の高い攻撃で多くの敵兵をなぎ払うバサラ技。この強力な技を使うのに欠かせないバサラゲージのシステムについて解説する。

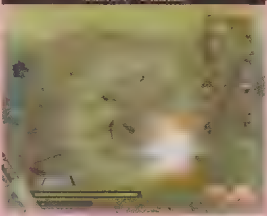
バサラゲージとは

合戦中、体力ゲージの下にあるのがバサラゲージで、バサラ技や騎乗時の加速などを使う際に必要となる。戦闘をするとゲージが溜まっていき、該当の技を発動させると100%、または満タン時の何%かが消費される。なお、ゲージは武将ごとに最大値が違い、その値は変わらない。

バサラ技

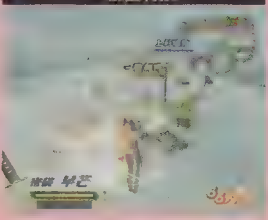
⬆ゲージが満タンのときに◎ボタンで発動、ゲージを100%消費する。

騎乗中の加速



⬆△ボタンを押すと一時加速、◎ボタンで最大加速。それぞれ消費量が違う。

一部固有技



⬆固有技の中でもとくに強力な技は、使用時にバサラゲージを消費する、

バサラゲージを溜めるには

敵を攻撃してダメージを与えるか、敵の攻撃でダメージを受けるとバサラゲージは溜まっていく。馬に乗って加速しているあいだとバサラ技発動中は、敵に攻撃を当ててもゲージは溜まらないが、つづらを壊したり敵を倒すと出現する「神水」や「恵比寿樽」などの消費アイテムを取ることで溜められる。

⬅攻撃する場合もされる場合も、ダメージ量が大きいほどゲージの溜まる量も多い。

バサラゲージが自動で溜まる!

プレイヤー武将の体力が5000以下になると、体力ゲージが赤くなる。この瀕死状態のあいだは、何もしなくてもバサラゲージが少しずつ溜まっていく。このシステムも利用してゲージを満タンにし、バサラ技でピンチを脱出しよう。ちなみに、瀕死状態であっても騎乗中はゲージが溜まらない。

⬅この方法に頼りすぎるのは禁物。近くにあるつづらを壊し、体力回復アイテムを取ろう。

コンボをつないでバサラゲージを稼ぐ

敵に攻撃を当てたときにゲージが溜まる量は、コンボ数によって変わる。下表のように、コンボの数が多いほどゲージが溜まりやすくなる。

⬅コンボをつなぎやすいキャラクターは、バサラゲージを溜めやすい点で有利になる。

コンボ数とゲージ増加量

コンボ数	ボーナス	コンボ数	ボーナス
1〜14	×1.0	50〜74	×2.0
15〜29	×1.2	75〜99	×2.5
30〜49	×1.5	100以上	×3.0

バサラ技でコンボをつないでも……

すでに説明したとおり、バサラ技の発動中は敵にダメージを与えてもバサラゲージが溜まらないので、いくらコンボをつないだとしてもゲージには一切影響を与えない。さらに、ほとんどのプレイヤー武将のバサラ技は終了時点でコンボが途切れてしまうので、もう一度最初からコンボをつないでいき、バサラゲージを溜めていこう。

⬅濃姫はバサラ技が終わったあともコンボを維持できるため、すぐにゲージが溜められる。

バサラストックについて

すべてのプレイヤー武将は、レベル19になるとバサラゲージの数が2本に増え、ゲージを2倍溜められるようになる。1本分のゲージが満タンになるとゲージの右側に"1"と表示され、そのあとは2本目のゲージが溜まり始める。2本のゲージを満タンにすれば、バサラ技を連続で発動できるようになるのだ。

⬅ゲージが2倍になり、バサラ技だけでなくゲージを消費する固有技も使いやすくなる。

バサラゲージに関係する装備アイテム

装備アイテムの中には、バサラゲージに影響を与えるものもいくつかある。ゲージが満タンの状態で合戦を始められる「備えの神水」、ゲージを溜まりやすくする「バサラ魂」や「怒りの宝珠」、3巻セットでゲージが減らなくなる「婆娑羅録」など。バサラ技を多用して戦いたい場合は、これらのアイテムを利用しよう。

⬅通常技でゲージを溜めにくいキャラクターの場合は、それらの装備アイテムが活躍する。

敵兵について

合戦場で待ち受ける、種類も攻撃方法も豊富な敵兵たち。1体なら問題ないが、大群で襲いかかられるとプレイヤーも苦しめられる。ここで各兵の能力や特徴を確認し、攻略に役立てよう。

名前つき武将の能力値

体力ゲージの上に名前が表示された"名前つき武将"(防衛隊長、門番、直江兼続など)は、その武将と同じ姿をした敵兵の1.5倍の体力値になる。つまり、該当する敵兵の体力を1.5倍にし、さらにP25にある表の係数を掛ければ、名前つき武将の強さが判明するのである。敵兵の体力を含めた能力値は、次ページ以降を参照。

⬅たとえば体力4500の武士が名前つき武将だった場合、その基本体力値は6750になる。

敵軍の士気向上

自軍の部隊長が敵の攻撃を受けて倒されると、直後に敵軍の士気が上昇し、敵兵が一斉に攻撃を仕掛けてくる。さらに、そのあいだは総大将を含むすべての敵兵の攻撃力が上がり、難易度"究極"では通常の5倍にもなる。一斉攻撃が何回か行なわれると士気はもとに戻るので、それまでガードやステップを駆使して耐えよう。

⬅味方の武将が撃破されると、敵の士気が上がってしまう。一斉攻撃はガードで耐えよう。

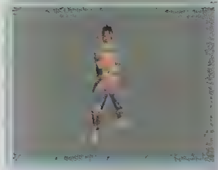
"チャージ"と"怒り状態"

敵兵は、動きを止めてポーズを取っているあいだに赤いオーラをまとうことがある。これは力を"チャージ"して攻撃力を上げているという合図で、チャージ後に攻撃を終えると赤いオーラも消える。また、おもに敵として登場するプレイヤー武将と敵武将(本多忠勝とメカザビーを除く)は、体力が半分以下に減ると黄色いオーラをまとった"怒り状態"になり、やはり攻撃力がアップする。チャージ、怒り状態ともに、難易度"究極"だと攻撃力が通常の5倍にもなる。

⬅ほとんどの敵兵がチャージをする。ポーズを取っているときに攻撃すれば、事前に防げる。

⬅敵武将の怒り状態は、倒すまで効果が続く。"究極"で怒り状態の相手とは、慎重な戦闘を。

敵兵一覧



足軽（剣）

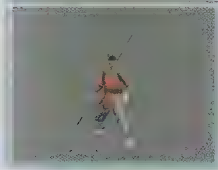
剣を構え、合戦場に数多くいる敵兵。まれにしか攻撃してこないが、必ず集団で襲いかかってくる。広範囲をカバーできる攻撃で倒そう。

体力	経験値	攻撃力	防御力
2000	10	800	500

足軽（槍）

剣を持った足軽と行動パターンはほぼ同じだが、槍を持っているため、こちらのほうがリーチは長い。倒し方は剣を持つ足軽といっしょ。

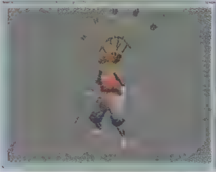
体力	経験値	攻撃力	防御力
2000	10	800	500



弓兵

遠距離からガード可能な矢を放つ。近寄ると逃げる習性があり、少し離れた場所からの攻撃が有効となる。突進するような固有技を使おう。

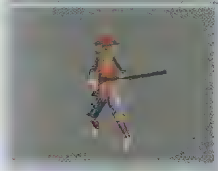
体力	経験値	攻撃力	防御力
1500	10	700	400



弓兵頭

弓兵よりも体力が多く、矢を放つ間隔が短い。矢はガードすると近寄りにくいので、大きく左右へ移動しつつ矢を回避して接近すること。

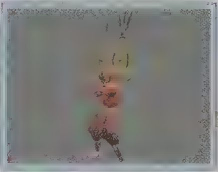
体力	経験値	攻撃力	防御力
2000	10	700	400



銃兵

銃を撃つ敵で、近づくと逃げる。撃った弾は真っすぐ飛び、弾速も速め。なお、銃といえどもガード可能。横に動きつつ接近して倒そう。

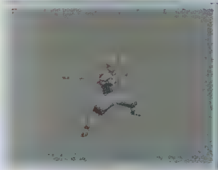
体力	経験値	攻撃力	防御力
1500	10	800	400



門番

門を守る兵。基本的に4回連続で攻撃してくる。攻撃力が高く、チャージして攻撃を出す。

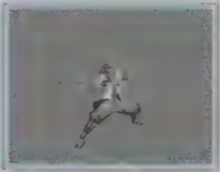
体力	経験値	攻撃力	防御力
6000	40	3000	500



忍者

走って接近し、ジャンプ攻撃や4回連続攻撃を出す。攻撃を当てていると、まれに身代わりの術で姿を隠し、上空から現われる。

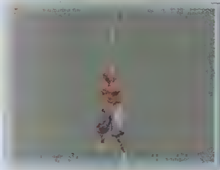
体力	経験値	攻撃力	防御力
4000	30	1600	500



忍者頭

忍者の行動に加え、攻撃まえに瞬間移動してから斬りかかる。忍者系の敵は果敢に攻めてくるので、遠くへ吹き飛ばす技で応戦しよう。

体力	経験値	攻撃力	防御力
5000	50	2100	500



武士（剣）

剣を持った足軽より強い敵兵で、攻撃の頻度も高い。突進しつつ攻撃してくるが、ガードを固めていると背後から狙われることもある。

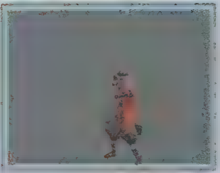
体力	経験値	攻撃力	防御力
4500	40	2200	500

武士（槍）

槍を持った足軽より強いうえ、頻繁に攻撃してくる。ガードすれば問題ないが、リーチが長く、攻撃範囲、突進して攻撃してくる距離も長い。

体力	経験値	攻撃力	防御力
4500	40	2200	500

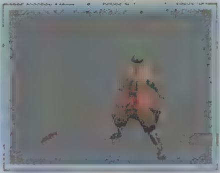
軍師（剣）



剣を持った足軽と行動は同じ。一斉攻撃をする確率が非常に高く、ガードを取ることも多い。連続で攻撃を当て、ガードを崩して倒そう。

体力	経験値	攻撃力	防御力
3500	40	2000	400

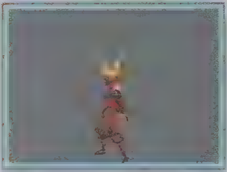
軍師（槍）



槍を持った足軽を強化した敵兵。剣を持つ敵と槍を操る敵は行動パターンが同じなため、倒し方は同じ。ガードを崩して攻撃しよう。

体力	経験値	攻撃力	防御力
3500	40	2000	400

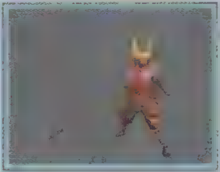
陣羽織（剣）



名前つき武将にこの姿が多く、通常サイズの敵の中でも最高クラスの能力を持つ。赤いオーラをまとっているときは、攻撃力が上がる。

体力	経験値	攻撃力	防御力
6500	50	2700	500

陣羽織（槍）



剣を使う陣羽織とほぼ同じ行動を取る。プレイヤーが攻撃をガードすると、まれに後方にジャンプしたあと突進して攻撃してくる。

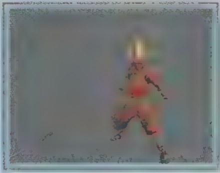
体力	経験値	攻撃力	防御力
6500	50	2700	500

武闘派（剣）

剣を持った足軽の強化版。足軽と同じ行動を取るが、攻撃とガードの割合が多く、集団だと少々手強い。何度も攻撃してガードを崩そう。

体力	経験値	攻撃力	防御力
5500	50	2800	500

武闘派（槍）



槍を操る足軽を強くした兵。剣を持つ武闘派と同じく攻撃の頻度が高いので、先手を取るか、攻撃を空振りさせて、その隙に攻撃しよう。

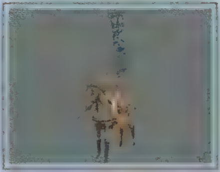
体力	経験値	攻撃力	防御力
5500	50	2800	500

楯兵

楯を構える敵。楯は通常技だと破壊に時間がかかるが、楯壊し性能のある攻撃なら楽に壊せる。楯破壊後は、槍を使う足軽と同じ行動を取る。

体力	経験値	攻撃力	防御力
2000	20	1000	600

騎馬兵



馬に乗って突進してくる敵。攻撃はガード不能だが、相手に対して横へ移動すれば避けられる。突進後は隙だらけなので、すぐに攻撃しよう。

体力	経験値	攻撃力	防御力
1500	50	2000	500

法螺貝兵

攻撃は一切してこないが、手にした法螺貝を吹いた時点で増援部隊が出現する。近寄ると逃げるため、突進する技で撃破するといい。

体力	経験値	攻撃力	防御力
2000	10	0	500

岩投げ兵

ガード不可だが、破壊できる岩を投げて攻撃する。攻撃までの隙が多いので、岩を回避したら即座に接近し、連続攻撃で一気に倒すこと。

体力	経験値	攻撃力	防御力
2500	30	1500	500

鉄球兵

鉄球を振り下ろす。攻撃はガード不能で、周囲にいるだけでダメージを受ける。攻撃まえか、攻撃後の隙を狙おう。

体力	経験値	攻撃力	防御力
3000	50	3500	500

鉄柱兵

鉄柱を振り回して突進する。この攻撃はガード不能だが攻撃範囲が狭い。相手が接近してきても正面からうまく攻撃すれば、簡単に止められる。

体力	経験値	攻撃力	防御力
6000	30	1500	500

門破壊兵

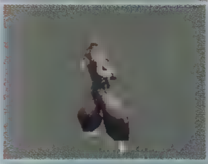
"国境防衛戦"に登場する、鉄柱兵と同じタイプの敵。プレイヤーを無視し、ひたすら門に向かって攻撃をくり返す。連続で攻撃して倒そう。

体力	経験値	攻撃力	防御力
3000	30	1000	500

爆弾兵

雄叫びをあげながら接近し、目の前に爆弾を放置して姿を隠す。爆弾を落とすまえに倒すか、爆弾が爆発する直前にジャンプで回避しよう。

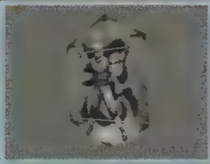
体力	経験値	攻撃力	防御力
2000	20	5000	500



しびれ兵

接近し、敵味方問わず気絶させる毒を撒き散らして消える。倒すなら毒を吐くまえに撃破し、毒を吐いたら近づかないように。

体力	経験値	攻撃力	防御力
2000	20	0	500



凧忍者

凧に乗り、上空から爆弾を落とす。凧に乗っているあいだは一撃で倒せるが、地上に降りると通常の忍者になる。

体力	経験値	攻撃力	防御力
4000	30	800	500

つづら兵

つづらを背負った兵。攻撃はしてこないが、接近すると逃げていく習性を持つ。倒すとつづらからアイテムが出るので、追いかけて倒そう。

体力	経験値	攻撃力	防御力
2000	10	0	500

木騎

プレイヤーが接近すると巨大な刃と爆弾で周囲を攻撃し、離れていると矢で攻撃してくる。刃を出しているあいだに遠距離から攻撃しよう。

体力	経験値	攻撃力	防御力
20000	100	2500	500

桶兵とキャラクターのタイプ

桶兵が持つ桶は何回か攻撃を当てれば壊せるが、その回数は攻撃力に関係なく、プレイヤー武将のタイプによって決まる。バランスタイプは3回、スピードタイプは4回、そしてパワータイプは2回攻撃を当てれば壊せる。各武将のタイプはP55以降を参照。

←スピードタイプの武将には装備アイテムの「桶壊し」を持たせるといい。

攻撃と防御

敵にダメージを与え、相手の攻撃を防ぐのが戦いの基本だが、戦闘にはほかにもさまざまな要素がからんでくる。属性による追加効果や、敵との攻防で起こる状態変化などを知っておこう。

敵兵に与えるダメージ

"攻撃をする側の攻撃力"から"攻撃を受けた側の防御力"を引いた差が"与えるダメージ"になる。攻撃力の基本となるのは、使用しているキャラクター固有の攻撃力。これに武器や固有技などの攻撃力を加え、さらに、攻撃力に影響を与える装備アイテムを身につけている場合はその数値も加算され、最終的にトータルの攻撃力が決定する。また、相手の防御力がどんなに高くても、攻撃が当たれば最低100ダメージは与えることができ、逆に攻撃力がどんなに高くても、与えるダメージの上限は8000となる。

⬅武器だけでなく固有技にも攻撃力が設定されているため、技によってダメージは変わる。

➡装備アイテムの効果で"特大ダメージを受ける"というものは15000ダメージになる。

属性攻撃と属性の種類

プレイヤー武将の武器や固有技の中には、属性が設定されたものがある。属性つきの武器を装備した場合はすべての攻撃に、固有技の場合はその技を使用したときに属性効果が表われ、敵に追加ダメージを与えたり、体力を吸収できたりする。属性は4種類あり、それぞれの追加効果は右表のとおり。攻撃するたびにプレイヤーの体力が減る闇属性は、扱いに気をつけよう。

⬅闇属性以外はデメリットがない。属性つきの武器や固有技を取得したら使ってみよう。

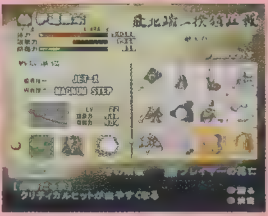
➡敵武将にも属性が設定されていて、ときおり属性攻撃を仕掛けてくることがある。

属性一覧

属性	効果
炎属性	攻撃を受けた相手が炎に包まれ、5秒のあいだ追加ダメージ(トータルで900)を与える。
雷属性	攻撃を当てると同時に放電し、周囲にいるほかの敵にも一律で300ダメージを与える。
氷属性	攻撃を当てた相手を凍らせて一瞬動きを止め、直後に300の追加ダメージを与える。
闇属性	属性つきの武器を装備した場合、攻撃を行なうたびに(当たらなくても)500ダメージを受けるが、相手に1ヒットするたびに体力が250回復する。属性つきの固有技の場合は、体力は回復するがダメージは受けない。

クリティカルで大ダメージ

通常技で敵を攻撃していると、ごくまれに敵に大ダメージを与えることがある。これが"クリティカル"で、与えるダメージは通常の3倍になる。各武将ともクリティカル率の基本値は5%で、低い確率でしか発生しない。発生率を上げる武器を装備したり、装備アイテムの「必勝だるま」をセットすれば発生率は上げられる。



⬅クリティカル率を上げる武器やアイテムを装備したら、通常技メインで攻撃しよう。

攻撃による気絶状態

敵に4回連続で攻撃をヒットさせ、かつ体力最大値の3分の1以上ダメージを与えると敵は気絶状態になり、2秒間動けなくなる。本多忠勝を除くプレイヤー武将の場合は、しびれ兵の攻撃を受けると同じ状態になる。気絶状態はそのままだと5秒間続くが、左スティックか方向キーを動かし続ければすばやく復帰できる。

⬅猿飛佐助やかすがは、相手を気絶状態にできる固有技を持つ。敵に囲まれたら使おう。

ガード崩しについて

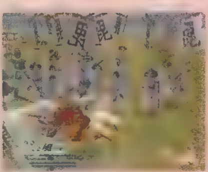
武士や軍師などの一部の敵兵と武将は、プレイヤーの攻撃をガードで防ぐ。相手が敵兵の場合、4回連続で攻撃を当てればそのガードを崩すことができ、5回目からダメージを与えられる。装備アイテムの「突破の秘訣」を装備すると3回目でガードが崩せ、8回目には武将のガードも打ち破れるようになる。

⬅ガードされてもしつこく攻撃。4回ガードさせれば、つぎの攻撃をヒットさせられる。

プレイヤー武将の"ガマン"

敵から受けたダメージがある一定数値より小さいと、キャラクターはダメージを受けたときの動きを見せず、攻撃を"ガマン"する。また、使用している武将がパワータイプで、△ボタンを押しっぱなしにして効果を高めるタイプの固有技を使用した場合、その途中でダメージを受けてもガマンできる。つまり、いったんボタンを押し始めたら、技を発動するまで中断されないということ。ただし、そのあいだに受けるダメージは通常時より大きくなる。

⬆どんなに受けるダメージが小さくても、連続で攻撃を受けるとガマンはできない。



⬆ボタンを長押ししているときに受けるダメージは通常の1.5倍。残り体力に注意!

経験値について

敵兵を倒す以外にも、さまざまな条件を満たすことで経験値を獲得できる。ここでは合戦見分の見方にからめ、獲得経験値が決まる仕組みを解説。さらに経験値を稼ぐコツも紹介する。

経験値は合戦後に獲得する

合戦に勝利すると、まずアイテムを取得したあと、最後に合戦見分が行なわれる。ここで合戦でのプレイヤーの働きを評価され、倒した敵の数、生き残った味方武将の数など、下にまとめた6つの項目と難易度によって総合獲得経験値が決定する。プレイヤーの経験値に獲得分が加算され、一定値を超えるとレベルアップする。

⬅合戦中に敵を倒すと経験値が表示されるが、実際に獲得できるのは見分を終えてから。

総撃破人数

敵兵	種類による
名前つき武将	基本値×3
プレイヤー武将、敵武将	500

敵を倒して獲得した経験値の合計。得られる経験値は敵兵の種類によって決まっており、名前つき武将は敵兵の経験値の3倍、プレイヤー武将と敵武将は500。また、「招き猫」の効果中に倒した敵はさらに2倍となる。敵兵の経験値はP31～P33を参照。

地点攻略恩賞

防衛地点ひとつにつき300

敵の武将や防衛隊長、門番などが守っている門や橋、防衛地点などを攻略すると、1ヵ所につき300の経験値が獲得できる。ちなみに、地点攻略するには敵武将を倒す必要があるため、この恩賞とは別に名前つき武将撃破による経験値も必ず獲得できる。

生存味方武将数

武将ひとりにつき100

合戦終了時に、最後まで合戦場に生き残っていた味方武将の数。味方武将は合戦図では青い丸で表わされ、武将ひとりにつき100の経験値が獲得できる。

特別恩賞

合戦場による

それぞれの合戦場に設定された特別恩賞の条件を満たした場合のみ経験値を獲得できる。その内容や経験値量は合戦場によって異なり、特別恩賞自体が存在しない合戦場もある。詳しくは"合戦攻略"を参照。

戦利品

戦利品（小）	30
戦利品（大）	100

玉手箱から出てきたアイテム「戦利品」によってもらえるボーナス。「戦利品」には上の2種類があり、大きさによって獲得できる経験値の量が異なる。

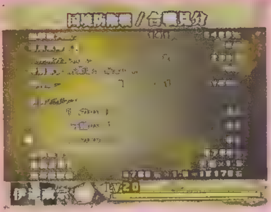
装備アイテム

装備アイテムによる

経験値を増やす装備アイテムを身につけ、各装備アイテムに設定された経験値の取得条件を満たした場合、この項目で獲得経験値の合計が計算される。該当する装備アイテムは全7種類で、取得条件が厳しくデメリットがあるものはとくに獲得経験値が多い。

難易度が上がると獲得経験値がアップ

総撃破人数、地点攻略恩賞、生存味方武将など、左ページに挙げた6つの項目で経験値が算出されたあと、その合計値に難易度ごとに決められた係数が掛けられて、最終的に得られる経験値が決定する。難易度による倍率は下に示したとおりで、同じ合戦場でプレイする場合、難易度が高いほど獲得できる経験値が多くなる。



←ある程度レベルが上がって強くなったら、難易度"究極"でプレイして経験値を稼ごう。

難易度による倍率

ふつう	難しい	究極
×1.0	×1.3	×1.5

より多くの経験値を獲得するためのポイント

敵兵を数多く倒すのが経験値を稼ぐための最優先事項。以下ではそれも含めた獲得経験値を増やすポイントを紹介する。なお、特別恩賞も経験値を稼ぐポイントとなるが、特別恩賞を狙うよりも、その条件を無視して敵兵を全滅させるほうが経験値を多く得られる合戦もある。

防衛地点と法螺貝兵

敵軍の防衛地点では、部隊長を倒さなければ敵兵が際限なく出現する。同様に、法螺貝兵も倒さずに残しておけば、何度でも敵を呼び出す。これを利用して撃破人数を稼ぎ、獲得経験値を増やすのだ。

←防衛地点では隊長を倒してしまわないよう、離れた場所に敵兵をおびき寄せるといい。

「招き猫」を利用せよ

入手後30秒間、敵を倒して得られる経験値が2倍になる「招き猫」。合戦場によってはほぼ確実に「招き猫」が出るつづらがあるので、そこへ多くの敵兵をおびき寄せ、「招き猫」を取ってから倒すようにしよう。

←名前つき武将を残しておくのもポイント。バサラ技を使って短時間で大勢の敵を倒そう。

装備アイテムを活用せよ

「武勲の誉れ」や「宝くじの切れ端」など、獲得経験値を増やす装備アイテムを利用するのも手。3つセットで効果を発揮する「宝くじの切れ端」は、危険度が高い分得られる経験値も多い。戦闘テクニックに自信があるなら挑戦してみよう。

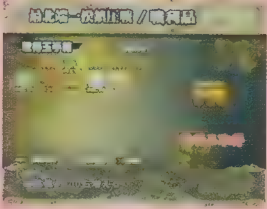
←「宝くじの切れ端」を3つ装備すると、1回の攻撃で15000もの特大ダメージを受ける。

玉手箱について

合戦中に得た玉手箱に何が入っているかは、難易度や合戦の回数などから事前にある程度予測がつけられる。その仕組みを理解すれば、武器や装備アイテムを集めるのが楽になるだろう。

天下統一の玉手箱

天下統一モードにおいて、玉手箱を入手してから、戦利品取得画面で中身を獲得するまでの流れは下のとおり。拾った玉手箱の種類、合戦場のタイプ、難易度、合戦の回数など、いくつもの要素により、最終的に玉手箱の内容が決定する。このあと各要素について詳しく解説するので、よく読んでその仕組みを理解しよう。



⬅いくつもの要素によって玉手箱の中身が決定し、戦利品取得画面でアイテムが獲得できる。

玉手箱の中身が決定するまで

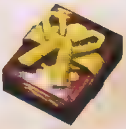
1. 玉手箱入手！
玉手箱または豪華玉手箱
2. ステージの種類は？
武器ステージまたは装備アイテムステージ
3. 難易度は？
ふつう、難しい、究極のどれか
4. 何戦目か？
5. ドロップテーブル（P39）が決定！
6. ドロップテーブルに従って中身が決定！

2種類の玉手箱

玉手箱には、ふつうの玉手箱と豪華玉手箱の2種類が存在する。豪華玉手箱はその名のとおり、ふつうの玉手箱よりも高ランクのアイテムが入手でき、しかも必ず武器か装備アイテムが入っている。ふつうの玉手箱よりも出にくいが、敵兵を1000人以上倒すか、装備アイテム「呼運のお守り」を装備すれば出現率を上げられる。

⬅つづらを破壊するか、敵武将を倒したあと、ときおり豪華玉手箱が出てくることがある。

玉手箱



豪華玉手箱

豪華玉手箱出現率アップの条件

1000人斬りを達成している
「呼運のお守り」を装備している

合戦場によるアイテムの出やすさ

玉手箱から入手できるのは、武器、装備アイテム、戦利品(小)、戦利品(大)の4種類。すべての合戦場は"武器が出やすいステージ"か"装備アイテムが出やすいステージ"に分けられ、どちらに属するかで武器や装備アイテムの出現率が変化する。武器を入手したいなら武器ステージ、装備アイテムが欲しいなら装備アイテムステージをプレイして玉手箱を手に入れよう。

武器ステージの特徴

	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	◎	○	○	△
[illegible]	◎	○	×	×

※◎……よく出る／○……出やすい
△……出にくい／×……出ない

装備アイテムステージの特徴

	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	◎	○	△
[illegible]	○	◎	×	×

武器、装備アイテムステージ一覧

[illegible]	装備アイテムステージ
春日山攻城戦	最北端一揆鎮圧戦
長篠反撃戦	川中島の合戦
小田原城包囲戦	摺上原追撃戦
三方ヶ原強襲戦	川中島謀略戦
本能寺決戦	姉川分断戦
四国上陸戦	桶狭間奇襲戦
最南端平定戦	山崎殲滅戦
本能寺の変	高松城水攻戦
国境防衛戦	ザビー城攻略戦

玉手箱のドロップテーブル

ドロップテーブルとは、玉手箱から出てくるものの候補をまとめた表。下表のように玉手箱の種類や難易度などによってテーブルが決定し、その中からランダムでひとつアイテムを得られる(各テーブルはP40以降参照)。たとえば"難しい"の3戦目で豪華玉手箱を拾った場合、テーブルは14。その合戦場が"武器ステージ"なら、"第3武器"か"第4武器"が選ばれやすい。

⬆入手したのがふつうの玉手箱なら、戦利品が出てくる場合もある。

玉手箱のドロップテーブル

	[illegible]		難しい		[illegible]	
	玉手箱	豪華玉手箱	玉手箱	豪華玉手箱	玉手箱	豪華玉手箱
1戦目	1	2	13	14	17	18
2戦目	3	4	13	14	17	18
3戦目	5	6	13	14	17	18
4戦目	7	8	15	16	17	18
5戦目	9	10	15	16	17	18
6戦目以降	11	12	15	16	17	18

アイテムのドロップテーブル一覧

テーブル1
(ふつう／1戦目)

第1武器（LV01～09）
体力の宝珠（LV01～09）
おにぎりのお守り（LV01～09）
剛力の腕輪（LV01～09）
守護の鎧（LV01～09）
レア度1の装備アイテム
—
—
—
—
—

テーブル2
(ふつう／1戦目／豪華)

第1武器（LV10～19）
体力の宝珠（LV10～19）
おにぎりのお守り（LV10～19）
剛力の腕輪（LV10～19）
守護の鎧（LV10～19）
レア度1の装備アイテム
レア度2の装備アイテム
—
—
—
—

テーブル3
(ふつう／2戦目)

第1武器（LV10～19）
第2武器（LV01～09）
体力の宝珠（LV01～09）
おにぎりのお守り（LV01～09）
剛力の腕輪（LV01～09）
守護の鎧（LV01～09）
レア度1の装備アイテム
レア度2の装備アイテム
—
—
—

テーブル4
(ふつう／2戦目／豪華)

第1武器（LV20～29）
第2武器（LV10～19）
体力の宝珠（LV10～19）
おにぎりのお守り（LV10～19）
剛力の腕輪（LV10～19）
守護の鎧（LV10～19）
レア度1の装備アイテム
レア度2の装備アイテム
—
—
—

テーブル5
(ふつう／3戦目)

第1武器（LV20～39）
第2武器（LV10～19）
体力の宝珠（LV10～14）
おにぎりのお守り（LV10～14）
剛力の腕輪（LV10～14）
守護の鎧（LV10～14）
レア度1の装備アイテム
レア度2の装備アイテム
—
—
—

テーブル6
(ふつう／3戦目／豪華)

第1武器（LV40～49）
第2武器（LV20～29）
第3武器（LV01～04）
体力の宝珠（LV20～29）
おにぎりのお守り（LV20～29）
剛力の腕輪（LV20～29）
守護の鎧（LV20～29）
レア度1の装備アイテム
レア度2の装備アイテム
—
—

テーブル7（ふつう／4戦目）
第1武器（LV40〜59）
第2武器（LV20〜39）
体力の宝珠（LV15〜19）
おにぎりのお守り（LV15〜19）
剛力の腕輪（LV15〜19）
守護の鎧（LV15〜19）
レア度1の装備アイテム
レア度2の装備アイテム
レア度3の装備アイテム
—
—

テーブル8（ふつう／4戦目／豪華）
第2武器（LV40〜49）
第3武器（LV01〜04）
体力の宝珠（LV20〜29）
おにぎりのお守り（LV20〜29）
剛力の腕輪（LV20〜29）
守護の鎧（LV20〜29）
レア度2の装備アイテム
レア度3の装備アイテム
—
—
—

テーブル9（ふつう／5戦目）
第1武器（LV60〜79）
第2武器（LV40〜59）
第3武器（LV01〜04）
体力の宝珠（LV20〜29）
おにぎりのお守り（LV20〜29）
剛力の腕輪（LV20〜29）
守護の鎧（LV20〜29）
レア度1の装備アイテム
レア度2の装備アイテム
レア度3の装備アイテム
—

テーブル10（ふつう／5戦目／豪華）
第2武器（LV60〜69）
第3武器（LV05〜09）
第4武器（LV01〜04）
体力の宝珠（LV20〜29）
おにぎりのお守り（LV20〜29）
剛力の腕輪（LV20〜29）
守護の鎧（LV20〜29）
レア度2の装備アイテム
レア度3の装備アイテム
—
—

テーブル11（ふつう／6戦目以降）
第1武器（LV80〜99）
第2武器（LV60〜79）
第3武器（LV01〜04）
体力の宝珠（LV20〜29）
おにぎりのお守り（LV20〜29）
剛力の腕輪（LV20〜29）
守護の鎧（LV20〜29）
レア度1の装備アイテム
レア度2の装備アイテム
レア度3の装備アイテム
—

テーブル12（ふつう／6戦目以降／豪華）
第2武器（LV80〜99）
第3武器（LV05〜09）
第4武器（LV05〜09）
体力の宝珠（LV20〜29）
おにぎりのお守り（LV20〜29）
剛力の腕輪（LV20〜29）
守護の鎧（LV20〜29）
レア度2の装備アイテム
レア度3の装備アイテム
—
—

テーブル13
(難しい／1～3戦目)

第1武器（LV80～99）
第2武器（LV80～99）
第3武器（LV10～29）
第4武器（LV10～19）
体力の宝珠（LV30～49）
おにぎりのお守り（LV30～49）
剛力の腕輪（LV30～49）
守護の鎧（LV30～49）
レア度2の装備アイテム
レア度3の装備アイテム
—

テーブル14
(難しい／1～3戦目／豪華)

第3武器（LV20～39）
第4武器（LV20～29）
体力の宝珠（LV40～59）
おにぎりのお守り（LV40～59）
剛力の腕輪（LV40～59）
守護の鎧（LV40～59）
レア度2の装備アイテム
レア度3の装備アイテム
レア度4の装備アイテム
—
—

テーブル15
(難しい／4戦目以降)

第3武器（LV20～39）
第4武器（LV20～29）
体力の宝珠（LV50～69）
おにぎりのお守り（LV50～69）
剛力の腕輪（LV50～69）
守護の鎧（LV50～69）
レア度3の装備アイテム
レア度4の装備アイテム
—
—
—

テーブル16
(難しい／4戦目以降／豪華)

第4武器（LV20～29）
第5武器（LV01～19）
体力の宝珠（LV50～69）
おにぎりのお守り（LV50～69）
剛力の腕輪（LV50～69）
守護の鎧（LV50～69）
レア度3の装備アイテム
レア度4の装備アイテム
—
—
—

テーブル17
(究極／1戦目以降)

第3武器（LV40～99）
第4武器（LV30～69）
第5武器（LV20～59）
第6武器（LV01～49）
体力の宝珠（LV60～79）
おにぎりのお守り（LV60～79）
剛力の腕輪（LV60～79）
守護の鎧（LV60～79）
レア度3の装備アイテム
レア度4の装備アイテム
レア度5の装備アイテム

テーブル18
(究極／1戦目以降／豪華)

第4武器（LV70～99）
第5武器（LV60～99）
第6武器（LV50～99）
体力の宝珠（LV80～99）
おにぎりのお守り（LV80～99）
剛力の腕輪（LV80～99）
守護の鎧（LV80～99）
レア度5の装備アイテム
レア度6の装備アイテム
—
—

自由合戦の玉手箱

玉手箱のアイテムがドロップテーブルから選ばれるのは、天下統一モードと同じ。1回の合戦しか行なわれない自由合戦モードでは、難易度と玉手箱の種類によってドロップテーブルが決まる。"究極"で"川中島の合戦"をプレイして、ふつうの玉手箱を拾った場合、テーブルは17。合戦場をP39で確認すると"装備アイテムステージ"なので、テーブル17にある11種類の候補のうち装備アイテムが入手しやすいことになる。

自由合戦のアイテムドロップテーブル

[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	5	6
[illegible]	13	14
[illegible]	17	18

"おみくじ"モードの玉手箱

本多忠勝で天下統一を果たし、かつ難易度"究極"が選べる状態であれば、難易度選択に"おみくじ"が追加される。"おみくじ"では、下の表のように難易度と玉手箱のドロップテーブルがセットになっており、おみくじの結果によって表にある7組の中からひとつが選択される。ただし、おみくじの結果がわかるのは合戦終了後。結果が"大凶"に近いと、難易度が高いわりに玉手箱から出てくるアイテムのランクが低く、"大吉"に近いと難易度に見合った高ランクのアイテムが出現する。"大吉"のテーブル19と20は"おみくじ"だけで使われるドロップテーブルで、最高ランクの武器と装備アイテムが獲得できる。

おみくじのドロップテーブル

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	究極	19	20
[illegible]	難しい	17	18
[illegible]	究極	17	18
[illegible]	難しい	13	14
[illegible]	ふつう	5	6
[illegible]	難しい	5	6
[illegible]	究極	1	2

➡敵兵が武士ばかりなら"究極"。ただし大吉、吉、大凶のどれなのかは合戦終了まで不明。

➡戦利品取得画面でおみくじの結果が判明。天下統一モードでは合戦ごとに結果が変わる。

テーブル19
(大吉)

第5武器（LV60〜99）
第6武器（LV50〜99）
体力の宝珠（LV80〜99）
おにぎりのお守り（LV80〜99）
剛力の腕輪（LV80〜99）
守護の鎧（LV80〜99）
レア度5の装備アイテム
レア度6の装備アイテム

テーブル20
(大吉　[illegible])

第6武器（LV50〜99）
レア度6の装備アイテム

装備アイテムリスト

合戦の攻略のほかにも、武器や玉手箱集め、さらには経験値稼ぎにも活用できる装備アイテム。全80種類の効果をまとめたリストに加え、全アイテムをレア度別に分類した表を掲載する。

装備アイテムについて

装備アイテムは、身につけて合戦に臨むことでさまざまな効果が発生する。プレイヤーの能力を上げたり、獲得経験値を増やしてくれるものもあれば、攻略にはまったく関係ないお遊び的なものも存在する。ほとんどの装備アイテムには6段階の"レア度"が設定されており、この数字が大きいものほど入手するのが難しくなる。さらに特定の武将で天下統一を果たしてないと出現しない装備アイテムもあり、それら特殊な条件で得られるものはP50にまとめた。全装備アイテムを集める際に役立ててもらいたい。

⬅レベルつきの装備アイテムは、武器と同じくレベルが高いものほど入手しにくくなる。

➡すべての装備アイテムをそろえるなら、全武将で天下統一を果たさなければならない。

装備アイテムリストの見方

悪臭香炉 ❶
(あくしゅうこうろ)
❷ 足軽と忍者がプレイヤーの周囲から逃げ出し恐怖状態になる ❸

❶ アイテム名：装備アイテムの名称。ゲーム画面の順番に並んでおり、3つセットで装備するものは、イラスト部分の色で区別している。

❷ レア度：数値が大きいほど、入手するのが難しい。P40以降のドロップテーブル内にある"レア度1の装備アイテム"といった数値と対応している。

❸ 効果：その装備アイテムをつけて合戦に出撃した際の効果。

装備アイテム一覧

剛力の腕輪(LV01～99)
(ごうりきのうでわ)
攻撃力がLV×5上がる。LVが高いほど効果が大きくなる

守護の鎧(LV01～99)
(しゅごのよろい)
防御力がLV×5上がる。LVが高いほど効果が大きくなる

体力の宝珠(LV01～99)
(たいりょくのほうじゅ)
体力の上限値が、LV×100増える。LVが高いほど効果が大きくなる

おにぎりのお守り(LV01～99)
(おにぎりのおまもり)
おにぎりの回復量がLV×1%増える。LVが高いほど効果が大きくなる

炎のお守り
（ほのおのおまもり）

レア度

炎属性の攻撃による追加ダメージ（300ダメージ）を無効化する

雷のお守り
（かみなりのおまもり）

レア度

雷属性の攻撃による追加ダメージ（300ダメージ）を無効化する

氷のお守り
（こおりのおまもり）

レア度

氷属性の攻撃による追加ダメージ（300ダメージ）を無効化する

闇のお守り
（やみのおまもり）

レア度

闇属性の攻撃を受けたときに、敵の体力が回復しない

備えの神水
（そなえのしんすい）

レア度

バサラゲージを満タンにして出撃できる

楯壊し
（たてこわし）

レア度

楯兵の持つ楯を一撃で破壊できる

気付け鈴
（きつけすず）

レア度

しびれ兵の攻撃を受けても、気絶しなくなる

経験のかんざし
（けいけんのかんざし）

レア度

取得経験値が、敵をひとり倒すたびに経験値＋1多くもらえる

熱唱びわ
（ねっしょうびわ）

レア度 2

合戦中のBGMが、主題歌の「crosswise」になる

バサラ魂
（ばさらだましい）

レア度

バサラゲージの増加率が10％上がる

疾風の鞍
（はやてのくら）

レア度

馬の移動速度が、通常の1.2倍になる

背水の砂時計
（はいすいのすなどけい）

レア度

各合戦でタイムアタックに挑戦し、成功時に豪華玉手箱を＋3個もらえる（国境防衛戦は除く）。失敗時はゲームオーバーになる

足軽殺し篭手
（あしがるごろしこて）

レア度

足軽に与えるダメージが、通常の1.25倍になる

飛び道具殺し篭手
（とびどうぐごろしこて）

レア度

弓兵、弓兵頭、銃兵に与えるダメージが、通常の1.5倍になる

爆弾殺し篭手
（ばくだんごろしこて）

レア度

爆弾兵に与えるダメージが、通常の1.5倍になる

忍者殺し篭手
（にんじゃごろしこて）

レア度

忍者や忍者頭に与えるダメージが、通常の1.5倍になる

からくり壊し篭手
（からくりこわしこて）

レア度

木騎に与えるダメージが、通常の3.0倍になる

鉄球殺し篭手
（てっきゅうごろしこて）

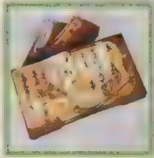
レア度

鉄球兵に与えるダメージが、通常の2.0倍になる

鉄柱殺し篭手
（てっちゅうごろしこて）

レア度

鉄柱兵に与えるダメージが、通常の2.0倍になる



大名殺しの書
（だいみょうごろしのしょ）

レア度 2

名前つき武将に与えるダメージが、通常の1.1倍になる。プレイヤー武将と敵武将は1.05倍に

四番の櫂
（よばんのかい）

レア度

吹き飛ばし効果のある技で敵を攻撃したときに、吹き飛ぶ距離が通常の3.0倍になる

一重のほうび
（ひとえのほうび）

レア度

合戦終了後、経験値が＋500獲得できる

二重のほうび
（ふたえのほうび）

レア度

合戦終了後、経験値が＋1000獲得できる

三重のほうび
（みえのほうび）

レア度

合戦終了後、経験値が＋3000獲得できる

信玄の面
（しんげんのめん）

レア度

真田幸村が装備すると、体力が5000以下（ゲージが赤色）になったときに、武田信玄の支援攻撃（隕石）を受けられる

韋駄天抄 壱ノ巻
（いだてんしょう いちのまき）

レア度

移動速度が、通常の1.6倍になる。3巻セットで効力を発揮

韋駄天抄 弐ノ巻
（いだてんしょう にのまき）

レア度

移動速度が、通常の1.6倍になる。3巻セットで効力を発揮

韋駄天抄 参ノ巻
（いだてんしょう さんのまき）

レア度

移動速度が、通常の1.6倍になる。3巻セットで効力を発揮

跳ね返しの鍔
（はねかえしのつば）

レア度

敵の攻撃を跳ね返したときに与えるダメージが、通常の2.0倍になる

無心の太鼓
（むしんのたいこ）

レア度 1

ガードとステップはできなくなるが、攻撃力が通常の1.5倍になる。3つセットで効力を発揮

無心のほらがい
（むしんのほらがい）

レア度

ガードとステップはできなくなるが、攻撃力が通常の1.5倍になる。3つセットで効力を発揮

無心の鐘
（むしんのかね）

レア度

ガードとステップはできなくなるが、攻撃力が通常の1.5倍になる。3つセットで効力を発揮

無限六爪流
（むげんろくそうりゅう）

レア度

伊達政宗が装備すると、つねに六爪流の固有技「WAR DANCE」の状態になる

無の悟り 筆
（むのさとり ふで）

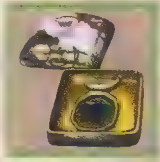
レア度

ガードとステップはできなくなるが、合戦終了後に玉手箱が＋5個もらえる。3つセットで効力を発揮

無の悟り 文鎮
（むのさとり ぶんちん）

レア度

ガードとステップはできなくなるが、合戦終了後に玉手箱が＋5個もらえる。3つセットで効力を発揮



無の悟り すずり
（むのさとり すずり）

レア度

ガードとステップはできなくなるが、合戦終了後に玉手箱が＋5個もらえる。3つセットで効力を発揮

ごますり棒
（ごますりぼう）

レア度 2

合戦中、味方武将からヨイショされ、味方のメッセージが"ほめボイス"になる

呪いの般若面 赤
（のろいのはんにゃめん あか）

レア度

体力が少しずつ減っていく代わりに、攻撃力が通常の4.0倍になる。3つセットで効力を発揮

呪いの般若面 白
（のろいのはんにゃめん しろ）

レア度

体力が少しずつ減っていく代わりに、攻撃力が通常の4.0倍になる。3つセットで効力を発揮

呪いの般若面 黒
（のろいのはんにゃめん くろ）

レア度 4

体力が少しずつ減っていく代わりに、攻撃力が通常の4.0倍になる。3つセットで効力を発揮

ハンマー忘れた！
（はんまーわすれた！）

レア度

いつきが装備すると、武器を持たずに出撃してしまう。ほかの武将が装備しても、影響はないが専用ボイスが流れる

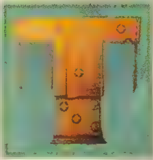
呪いの面
（のろいのめん）

レア度

受けるダメージが通常の2.0倍になる代わりに、攻撃力が通常の2.0倍になる。3つセットで効力を発揮

呪いの装束
（のろいのしょうぞく）

受けるダメージが通常の2.0倍になる代わりに、攻撃力が通常の2.0倍になる。3つセットで効力を発揮



呪いの着物
（のろいのきもの）

受けるダメージが通常の2.0倍になる代わりに、攻撃力が通常の2.0倍になる。3つセットで効力を発揮

連撃扇子
（れんげきせんす）

コンボの継続時間が通常より0.5秒長くなり、つながりやすくなる

突破の秘訣
（とっぱのひけつ）

敵のガードが崩れやすくなる。敵武将は8回目でガード不能状態になり、それ以外の敵は3回目の攻撃でガードが崩れる

下克上の絵馬
（げこくじょうのえま）

名前つき武将の攻撃力が通常の0.9倍、敵武将は0.95倍になり、そのほかの敵は1.1倍になる。敵味方両方に効果がある

怒りの宝珠
（いかりのほうじゅ）

ダメージを受けたときのバサラゲージの増加率が、通常の3.0倍になる

呼運のお守り
（こうんのおまもり）

豪華玉手箱が出やすくなる

宝くじの切れ端 壱
（たからくじのきれはし いち）

攻撃されると15000ものダメージを受けるが、合戦終了後に経験値を＋30000獲得できる。3枚セットで効力を発揮

宝くじの切れ端 弐
（たからくじのきれはし に）

攻撃されると15000ものダメージを受けるが、合戦終了後に経験値を＋30000獲得できる。3枚セットで効力を発揮

宝くじの切れ端 参
（たからくじのきれはし さん）

攻撃されると15000ものダメージを受けるが、合戦終了後に経験値を＋30000獲得できる。3枚セットで効力を発揮

武勲の誉れ
（ぶくんのほまれ）

合戦中に名前つき武将を10人以上倒すと、合戦終了後に経験値が＋3000獲得できる

呪いの雛人形 大臣
（のろいのひなにんぎょう だいじん）

体力が一切回復しなくなるが、合戦終了後に豪華玉手箱が＋3個もらえる。3つセットで効力を発揮

呪いの雛人形 三人官女
（のろいのひなにんぎょう さんにんかんじょ）

体力が一切回復しなくなるが、合戦終了後に豪華玉手箱が＋3個もらえる。3つセットで効力を発揮

呪いの雛人形 五人囃子
（のろいのひなにんぎょう ごにんばやし）

体力が一切回復しなくなるが、合戦終了後に豪華玉手箱が＋3個もらえる。3つセットで効力を発揮

眠り笛
（ねむりぶえ）

敵が気絶しやすくなる。3連発かつ最大HPの4分の1以上のダメージを与えると気絶する

呪いの五月人形 頭
（のろいのごがつにんぎょう あたま）

体力が一切回復しなくなるが、攻撃力が通常の2.0倍になる。3つセットで効力を発揮

呪いの五月人形 胴
（のろいのごがつにんぎょう どう）

体力が一切回復しなくなるが、攻撃力が通常の2.0倍になる。3つセットで効力を発揮

呪いの五月人形 足
（のろいのごがつにんぎょう あし）

体力が一切回復しなくなるが、攻撃力が通常の2.0倍になる。3つセットで効力を発揮

皆殺しの兜
（みなごろしのかぶと）

味方を攻撃できるようになる。味方はダメージを受けないので、ヒット数が稼げる

回復の数珠
（かいふくのじゅず）

体力が少しずつ回復していく

必勝だるま
（ひっしょうだるま）

クリティカル率が通常より10%上がる

武勲のほうび
（ぶくんのほうび）

合戦終了後、豪華玉手箱が＋1個獲得できる

代償の帯紐
（だいしょうのおびひも）

バサラゲージがなくなっても、バサラゲージの不足分の体力を消費してバサラ技や固有技が使用できる

博打道具 壱
（ばくちどうぐ いち）

攻撃されると15000ものダメージを受けるが、合戦終了後に豪華玉手箱を＋5個もらえる。3つセットで効力を発揮

博打道具 弐
（ばくちどうぐ に）

攻撃されると15000ものダメージを受けるが、合戦終了後に豪華玉手箱を＋5個もらえる。3つセットで効力を発揮

博打道具 参
（ばくちどうぐ さん）

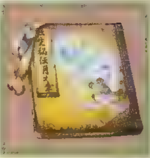
攻撃されると15000ものダメージを受けるが、合戦終了後に豪華玉手箱を＋5個もらえる。3つセットで効力を発揮

悪臭香炉
（あくしゅうこうろ）

足軽と忍者がプレイヤーの周囲から逃げ出し、恐怖状態になる

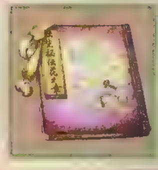
転生秘伝 雪ノ章
（てんせいひでん ゆきのしょう）

体力が0になったとき、一度だけ体力満タンの状態で復活できる。3冊セットで効力を発揮



転生秘伝 月ノ章
（てんせいひでん つきのしょう）

体力が0になったとき、一度だけ体力満タンの状態で復活できる。3冊セットで効力を発揮



転生秘伝 花ノ章
（てんせいひでん はなのしょう）

体力が0になったとき、一度だけ体力満タンの状態で復活できる。3冊セットで効力を発揮

プラズマ発生装置
（ぷらずまはっせいそうち）

本多忠勝が装備すると、「攻撃形態」発動時にプラズマ弾を発射する

婆娑羅録 天ノ巻
（ばさらろく てんのまき）

バサラ技や固有技を使用しても、バサラゲージが減らなくなる。3巻セットで効力を発揮

婆娑羅録 地ノ巻
（ばさらろく ちのまき）

バサラ技や固有技を使用しても、バサラゲージが減らなくなる。3巻セットで効力を発揮

婆娑羅録 人ノ巻
（ばさらろく じんのまき）

バサラ技や固有技を使用しても、バサラゲージが減らなくなる。3巻セットで効力を発揮

条件を満たさないと出現しない装備アイテム

全80種類の装備アイテムのうち、特定のキャラクターで天下統一を果たさないと入手できないものは下の13種類。複数の武将でのクリアが必要なものは、そのまえに天下統一モードをプレイして使用できる武将を増やさなければならない。また、出現条件を満たすとそのアイテムが玉手箱から入手できるようになるだけで、何もせずにもらえるわけではない。

特殊な条件で得られる装備アイテム

アイテム名	条件
悪臭香炉	明智光秀で天下統一している
韋駄天抄 弐ノ巻	6人以上の武将で天下統一している
韋駄天抄 参ノ巻	6人以上の武将で天下統一している
信玄の面	真田幸村で天下統一している
転生秘伝 雪ノ章	10人以上の武将で天下統一している
転生秘伝 月ノ章	10人以上の武将で天下統一している
転生秘伝 花ノ章	10人以上の武将で天下統一している
婆娑羅録 地ノ巻	14人以上の武将で天下統一している
婆娑羅録 人ノ巻	14人以上の武将で天下統一している
ハンマー忘れた！	いつきで天下統一している
プラズマ発生装置	本多忠勝で天下統一している
皆殺しの兜	明智光秀で天下統一している
無限六爪流	伊達政宗で天下統一している

装備アイテムレア度別リスト

レベルによるもの

体力の宝珠（LV01～LV99）
おにぎりのお守り（LV01～LV99）
剛力の腕輪（LV01～LV99）
守護の鎧（LV01～LV99）

レア度1

経験のかんざし
備えの神水
足軽殺し篭手
飛び道具殺し篭手
爆弾殺し篭手
忍者殺し篭手
鉄球殺し篭手
鉄柱殺し篭手
からくり壊し篭手
韋駄天抄 壱ノ巻
一重のほうび
無心の太鼓
無の悟り 筆

レア度2

大名殺しの書
疾風の鞍
韋駄天抄 弐ノ巻
炎のお守り
雷のお守り
氷のお守り
闇のお守り
転生秘伝 雪ノ章
楯壊し
気付け鈴
二重のほうび
熱唱びわ
連撃扇子
呪いの般若面 白
呪いの面
呪いの五月人形 頭
呪い雛人形 大臣
無心のほらがい
無の悟り 文鎮
宝くじの切れ端 壱
ごますり棒

レア度3

信玄の面
韋駄天抄 参ノ巻
バサラ魂
跳ね返しの鍔
転生秘伝 月ノ章
怒りの宝珠
四番の櫂
眠り笛
三重のほうび
呪いの般若面 赤
呪いの装束
呪いの五月人形 胴
呪い雛人形 三人官女
無心の鐘
無の悟り すずり
武勲の誉れ
宝くじの切れ端 弐
ハンマー忘れた！

レア度4

転生秘伝 花ノ章
無限六爪流
下克上の絵馬
呼運のお守り
プラズマ発生装置
呪いの般若面 黒
呪いの着物
呪いの五月人形 足
呪い雛人形 五人囃子
宝くじの切れ端 参
背水の砂時計
突破の秘訣

レア度5

回復の数珠
武勲のほうび
博打道具 壱
博打道具 弐
博打道具 参
代償の帯紐
必勝だるま
悪臭香炉

レア度6

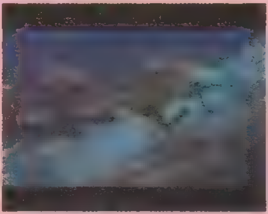
婆娑羅録 天ノ巻
婆娑羅録 地ノ巻
婆娑羅録 人ノ巻
皆殺しの兜

隠し要素一覧

多くの武将で天下統一モードをプレイすると、さまざまな隠し要素が明らかになっていく。ここには"ギャラリー"の出現条件をまとめたので、まだ知らないものがあったら確認しよう。

ギャラリーの出現条件

キャラクターの原画イラストやボイス、ムービー、音楽などが鑑賞できる"ギャラリー"。初めから選択できるものはごく一部で、残りは天下統一モードや自由合戦モードをプレイして出現させ、ギャラリーを充実させていこう。なお、"音楽"は曲が流れた合戦をクリアすると追加されるため、曲が流れる合戦場名や場面を記載。



⬅特定の武将同士の対戦時に流れるアニメムービーもギャラリーに追加される。

キャラクター紹介の出現条件

キャラクター	条件
16人のプレイヤー武将	各武将で天下統一を果たす（詳細はP55以降参照）
北条氏政	誰でもいいので小田原城包囲戦をクリアする
毛利元就	誰でもいいので高松城水攻戦をクリアする
徳川家康	誰でもいいので三方ヶ原強襲戦をクリアする
長曾我部元親	誰でもいいので四国上陸戦をクリアする
今川義元	誰でもいいので桶狭間奇襲戦をクリアする
その他	誰でもいいので天下統一を果たす

ムービーの出現条件

タイトル	条件
オープニング<戦国>	最初から鑑賞可能
オープニング<東京>(アニメ)	誰でもいいので天下統一を果たす
キャラクター紹介	最初から鑑賞可能
伊達政宗 オープニング	伊達政宗で天下統一モードを始める
武田軍 オープニング	武田信玄、真田幸村、猿飛佐助のいずれかで天下統一モードを始める
織田軍 オープニング	織田信長、濃姫、森蘭丸、明智光秀のいずれかで天下統一モードを始める
上杉軍 オープニング	上杉謙信、かすがのいずれかで天下統一モードを始める
いつき オープニング	いつきで天下統一モードを始める
ザビー オープニング	ザビーで天下統一モードを始める
島津義弘 オープニング	島津義弘で天下統一モードを始める
本多忠勝 オープニング	本多忠勝で天下統一モードを始める
前田利家 オープニング	前田利家で天下統一モードを始める
まつ オープニング	まつで天下統一モードを始める
伊達政宗 エンディング	伊達政宗で天下統一を果たす

タイトル	条件
真田幸村 エンディング	真田幸村で天下統一を果たす
織田信長 エンディング	織田信長で天下統一を果たす
濃姫 エンディング	濃姫で天下統一を果たす
武田信玄 エンディング	武田信玄で天下統一を果たす
上杉謙信 エンディング	上杉謙信で天下統一を果たす
森蘭丸 エンディング	森蘭丸で天下統一を果たす
いつき エンディング	いつきで天下統一を果たす
猿飛佐助 エンディング	猿飛佐助で天下統一を果たす
明智光秀 エンディング	明智光秀で天下統一を果たす
ザビー エンディング	ザビーで天下統一を果たす
島津義弘 エンディング	島津義弘で天下統一を果たす
本多忠勝 エンディング	本多忠勝で天下統一を果たす
かすが エンディング	かすがで天下統一を果たす
前田家 エンディング	前田利家、まつのいずれかで天下統一を果たす
独眼竜 対 魔王(アニメ)	天下統一モードで、伊達政宗で本能寺決戦をクリアする
激突! 三方ヶ原(アニメ)	天下統一モードで、武田信玄、真田幸村、猿飛佐助のいずれかで三方ヶ原強襲戦をクリアする
宿命のライバル(アニメ)	天下統一モードで、武田信玄、真田幸村、猿飛佐助のいずれかで川中島の合戦、もしくは、上杉謙信かかすがで川中島謀略戦をクリアする
明智の裏切り(アニメ)	天下統一モードで、明智光秀で本能寺決戦をクリアする。もしくは、織田信長、濃姫、森蘭丸で天下統一を果たしたあと、本能寺の変が発生した場合
激戦! 長篠の戦い(アニメ)	天下統一モードで、織田信長、濃姫、森蘭丸のいずれかで長篠反撃戦をクリアする
愛の対決!?(アニメ)	天下統一モードで、いつきでザビー城攻略戦、もしくはザビーで最北端一揆鎮圧戦をクリアする
認め合う者達(アニメ)	天下統一モードで、島津義弘で三方ヶ原強襲戦、もしくは本多忠勝で最南端平定戦をクリアする

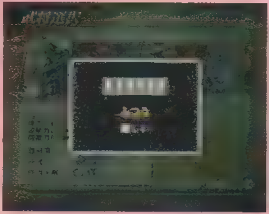
音楽の出現条件

タイトル	どこで流れる曲か
The Dawn	タイトル画面/モードセレクト画面(最初から鑑賞可能)
Have fun!	ギャラリー画面/オプション画面(最初から鑑賞可能)
Good luck!	天下統一モードの武将選択画面/合戦準備画面(最初から鑑賞可能)
Prayers	自由合戦モードの武将選択画面/合戦選択画面(最初から鑑賞可能)
Good job!	戦利品取得画面/合戦見分画面
Ahead of the game	最北端一揆鎮圧戦/長篠反撃戦/四国上陸戦(富嶽攻略後)/桶狭間奇襲戦(今川軍の士気向上中)
[illegible]	長篠反撃戦(自軍門の耐久度が少なくなったとき)/国境防衛戦
Near the end	国境防衛戦(自軍門の耐久度が少なくなったとき)/高松城水攻戦
臨界 <高松城>	高松城水攻戦
Breakdown	最南端平定戦/四国上陸戦/ザビー城攻略戦(木騎戦)
War Of Nervous <最南端>	最南端平定戦
死闘 <四国>	四国上陸戦
Endless Dance <姉川>	姉川分断戦
Welcome!! <ザビー城>	ザビー城攻略戦
荒野を駆ける <川中島>	川中島謀略戦/川中島の合戦
勝利の行方	春日山攻城戦
あなたに会いに <春日山>	春日山攻城戦
六花 <最北端>	最北端一揆鎮圧戦

タイトル	条件
暁の星 <小田原>	小田原城包囲戦
Riding High	小田原城包囲戦
Bull's-Eye <三方ヶ原>	三方ヶ原強襲戦
Betrayal <本能寺>	本能寺決戦／本能寺の変
JOY RIDE <摺上原>	摺上原追撃戦
The Thorn <長篠>	長篠反撃戦
Driving Rain <桶狭間>	桶狭間奇襲戦
Tuonela <山崎>	山崎殲滅戦
Deep End	山崎殲滅戦
花鳥風月	上杉謙信、北条氏政、長曾我部元親、今川義元、前田利家・まつ（合流まえ）との対決時
Under Pressure	武田信玄、島津義弘との対決時
Borderline	明智光秀、毛利元就との対決時
Powerful Girl	いつき、徳川家康との対決時
Fire Butterfly	濃姫、森蘭丸、かすがとの対決時
The Abyss	織田信長との対決時
Thunderbolt	伊達政宗との対決時
Get Mad	前田利家（まつ撃破後）、前田利家・まつ（合流後）の対決時
You love me!!	ザビーとの対決時

プレイヤー武将と合戦場の出現条件

すでに解説しているとおり、最初から選択できるプレイヤー武将は6人だけ。それ以外の武将は、特定の武将で天下統一を果たすことにより出現する。各武将の出現条件は、P55以降の"武将解析"で確認すること。また、自由合戦モードの合戦場は、天下統一モードでその合戦場をクリアすれば、以降は自由にプレイ可能になる。



⬅天下統一モードをプレイする際の難易度は"ふつう"でOK。まずは全武将出現を目指せ。

"同武将対戦"が可能になる！

自由合戦モードでは、使用キャラクターの本拠地に当たる合戦場はプレイできないようになっている。しかし、本多忠勝を使って天下統一を果たすと、自由合戦モードで同じ武将同士の対戦が可能になる。つまり、伊達政宗を選んで"摺上原追撃戦"を始めたり、織田信長で"本能寺決戦"がプレイできるようになるのだ。そのためにはまず、全武将で天下統一モードをクリアして、本多忠勝をプレイヤー武将として使えるようにしておく必要がある。

⬅ザビー対ザビーといった迫力の対決や、濃姫対濃姫の銃の撃ち合いなども実現可能だ。

武将解析編

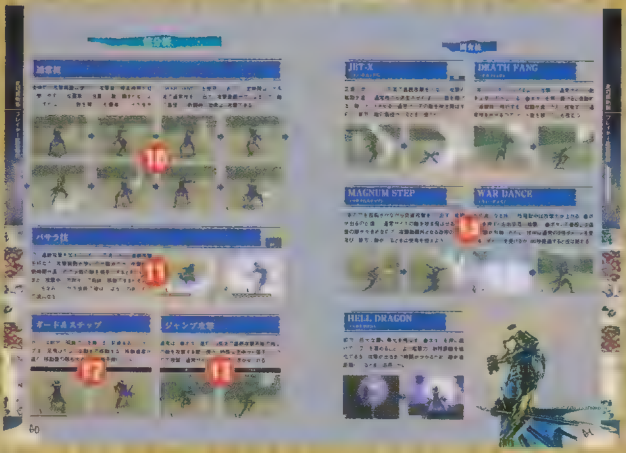
プレイヤー武将解析

魅力あふれる全16名のプレイヤー武将たちを武将解説ページと技分析ページに分けて紹介していく。どの武将も外見や技が個性的なため、合戦まえにそれぞれの情報を把握しておきたい。

プレイヤー武将解析の見方

武将解説ページ

技分析ページ



① 所属軍
その武将の家紋と所属軍勢名。

② 武将名
その武将の名前。武将選択画面で確認できる順番に並んでいる。

③ 声
その武将の声を担当した声優の名前。声を出さない武将の場合は、"なし"と記載している。

④ 武将の外見

⑤ 基本データ
その武将を選択できるようになる条件や、各種パラメーターを記載している。それぞれの詳細は以下のとおり。

- ・出現条件：天下統一モードや自由合戦モードで、その武将を選べるようになる条件
- ・タイプ：その武将の特性を示し、バランス、スピード、パワーの3つがある。楯兵の楯を通常技で破壊する際に、バランスは3回、スピードは4回、パワーの場合は2回の攻撃が必要。全体的に見てスピードは移動速度が速い。また、パワーの通常技がヒットした敵は、一定の確率でかなりの隙ができる
- ・属性：その武将の属性を示す。属性の種類は、炎、雷、氷、闇の4つ
- ・体力：その武将の体力。これが0になるとゲームオーバー
- ・攻撃力：その武将の攻撃力。数値が高いほど、攻撃の威力が高い。合戦時は、この数値に装備武器の数値がプラスされる
- ・防御力：その武将の防御力。数値が高いほど、ダメージを受けにくい。合戦時は、この数値に装備武器の数値がプラスされる

⑥ 固有技一覧
その武将が使える固有技の名前と習得するレベル。合戦には、必ずふたつの固有技をセットしてから出撃する。なお、習得するレベルの欄に"初期"とある場合は、最初から使える技であることを示す。

⑦ 成長一覧
その武将のレベルが上がるのに必要な経験値と、各レベルまで達したときの基本体力値。

⑧ 装備武器
その武将が装備できる武器の名前と外見及び、各種データ。名前の横にアイコンがある場合は、武器の属性を示す。これについては下の"アイコンの意味"を参照のこと。なお、各種データは武器のレベルが1のときのもので、詳細は以下のとおり。

- ・攻撃力：その武器の攻撃力。数値が高いほど攻撃の威力が高く、武器のレベルが上がるたびに数値もアップする
- ・防御力：その武器の防御力。数値が高いほど装備している武将がダメージを受けにくく、武器のレベルが上がるたびに数値もアップする
- ・攻撃力成長率：武器のレベルが上がるたびに、攻撃力に加算される数値
- ・防御力成長率：武器のレベルが上がるたびに、防御力に加算される数値
- ・クリティカル率：通常技のダメージが3倍になる確率

⑨ 操作指南
その武将を使用する際に注意すべき点や、オススメの戦い方をまとめている。

⑩ 通常技
通常技の攻撃パターンがわかる写真と、その解説。通常技は、濃姫を除く武将全員が最大8連続まで攻撃できる。

⑪ バサラ技
バサラ技発動中の写真と、技の特徴や使い勝手について解説。技発動時にバサラゲージを100％消費し、技中はダメージを受けない。なお、技名の横にあるアイコンの詳細は、下の"アイコンの意味"を参照。

⑫ ガード＆ステップ
ガードとステップを行なっているときの写真及び、それぞれの性能を解説。

⑬ ジャンプ攻撃
ジャンプ中に■ボタンを押すと発動するジャンプ攻撃と、△ボタンを押して出すジャンプ特殊攻撃の写真と解説。文章中では、それぞれを通常、特殊と記述していることがある。

⑭ 固有技
各武将の固有技を写真つきで解説。技名の横にあるアイコンの詳細は、下の"アイコンの意味"を参照。

アイコンの意味

- 炎属性を示す。
- 雷属性を示す。
- 氷属性を示す。
- 闇属性を示す。

ガード不可	ガードで防げない技を示す。
楯壊し	一撃で楯兵の楯を破壊できる技を示す。
気絶	その技をヒットさせると、敵が一定時間行動不能（気絶状態）になる。
バサラ25%	固有技発動時に、バサラゲージを満タン時の25％消費する。
バサラ50%	固有技発動時に、バサラゲージを満タン時の50％消費する。
バサラ75%	固有技発動時に、バサラゲージを満タン時の75％消費する。
バサラ100%	固有技発動時に、満タン時のバサラゲージをすべて消費する。

伊達軍

伊達政宗

声：中井和哉

基本データ

出現条件
最初から使用可能

タイプ	属性
バランス	雷

体力	攻撃力	防御力
25000	550	450

固有技一覧

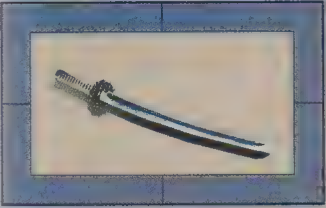
技名	習得するレベル
JET-X（ジェットエックス）	初期
DEATH FANG（デスファング）	初期
MAGNUM STEP（マグナムステップ）	レベル3
WAR DANCE（ウォーダンス）	レベル7
HELL DRAGON（ヘルドラゴン）	レベル18
—	

成長一覧

レベル	必要経験値	基本体力
1	—	25000
2	6000	26000
3	6500	27000
4	7500	28000
5	8500	29000
6	10000	30000
7	11500	31000
8	13000	32000
9	15000	33000
10	18000	34300
11	23000	35600
12	23000	36900
13	23000	38200
14	23000	39700
15	28000	41200
16	28000	42700
17	28000	44200
18	33000	46200
19	39000	48200
20	51000	51200

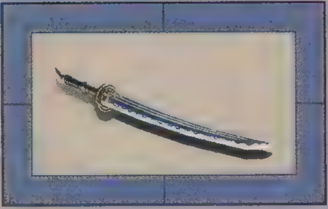
装備武器

1 景秀



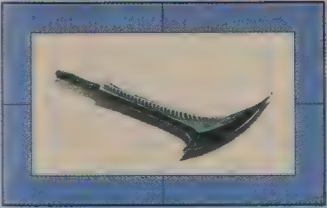
攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
45	25	5	0	0%

2 爪破



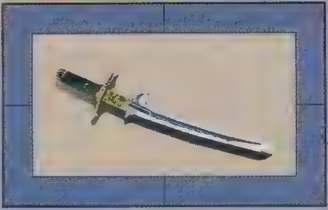
攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
150	50	5	0	0%

3 牙龍



攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
400	100	5	1	0%

4 蛟龍

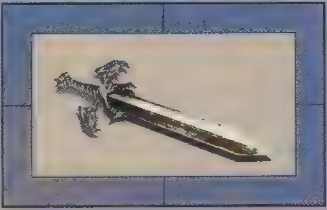


攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
200	500	5	15	0%

5 応龍

攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
800	250	5	7	+10%

6 亜羅棲斗流



攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
1000	1000	5	5	+20%

6本の刀で攻撃範囲を広げ、敵を一網打尽にせよ！

通常技は基本的に3段止めまでの攻撃をくり返してヒット数を稼ぎ、バサラゲージを溜めよう。固有技でオススメなのは、6本の刀（六爪流）で攻撃範囲の広い「WAR DANCE」と技後の隙が小さい「DEATH FANG」。なかでも「DEATH FANG」は敵にヒットさせると上空に浮かせられるので、ヒット数を稼ぐには最適な技と言える。また、凧に乗る忍者を倒す際、通常のジャンプ攻撃では届きにくいが、「DEATH FANG」を選んで△ボタンを押し続けていると撃破できる。バサラ技は攻撃範囲が狭いものの攻撃時間が長く、少数の敵にダメージを与えるときに役立つ。ボス戦時までバサラゲージを温存するといい。

←通常技から「DEATH FANG」へつなげ、さらに通常技で攻めてヒット数を増やそう。

→「WAR DANCE」を使うと防御力は下がるが、攻撃範囲が広がるので戦いやすくなる。

技分析

通常技

全体的に攻撃範囲は狭いが、攻撃後の硬直時間が短く使いやすい。位置取りに注意して敵に囲まれないようにすれば、ヒット数を稼ぐのも簡単。バサラ技や「WAR DANCE」を使用したあとの一定時間は、六爪流で通常技をくり出す。攻撃範囲が広くなるので、敵の集団との戦闘時に効率よく攻撃できる。

バサラ技

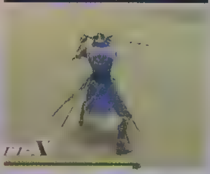
ガード不可

刀で連続攻撃を加えたのち、六爪流でさらに連続攻撃を行なう。攻撃範囲が狭いのが難点だが、攻撃の持続時間が長いので少数の敵を相手にするときに便利。また、攻撃中に方向キーで自由に移動できるのも嬉しい。ちなみにバサラ技終了後はしばらくのあいだ六爪流になる。

ガード&ステップ

ガードは前方に両腕で刀を構える。前後左右のステップは一足飛びのような動きで移動する。移動速度が遅く、移動後の隙も大きいので若干使いにくい。

ガード

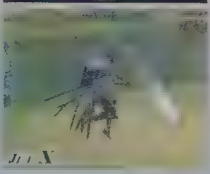


ステップ

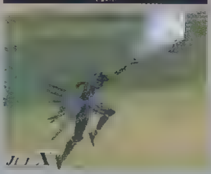
ジャンプ攻撃

通常は、◎ボタン連打で3回まで連続攻撃可能で地上の敵を攻撃する際に使う。特殊は空中から落下しつつ刀で攻撃。通常サイズの敵を宙に浮かせられる。

通常



特殊



固有技

JET-X
（ジェットエックス）

正面に向かって六爪流で連続攻撃を行なう。攻撃の初動が速く、通常技から派生させればヒット数を稼げる。敵にヒットさせると通常サイズの敵を吹き飛ばすので、前方に敵の集団がいるときに使うといい。

DEATH FANG
（デスファング）

3本の刀ですくい上げるように攻撃し、通常サイズの敵を上空へ打ち上げる。△ボタンを押し続けると自動的に追撃技へ移行する。初動が速いうえに技後すぐに通常技を出せるので、ヒット数を稼ぐのにも役立つ。

MAGNUM STEP
（マグナムステップ）

3本の刀を回転させながら突進攻撃をくり出す。攻撃が出るのが速く、通常サイズの敵を吹き飛ばせる。技後の隙が大きめなので、攻撃範囲外となる政宗の左右及び、後方に敵がいるときは使用を控えよう。

WAR DANCE
（ウォーダンス）

六爪流になる技で、技発動中は攻撃力が上がる。△ボタンを押すと左右交互に攻撃し、□ボタンで普段とは違う攻撃が可能。ただし、技中は通常の2倍ダメージを受ける。ダメージを受けるか、60秒経過すると技は終わる。

HELL DRAGON
（ヘルドラゴン）

前方に巨大な雷の弾丸を飛ばす。△ボタンを押し続けてパワーを溜めることにより攻撃力と射程距離を強化できる。攻撃が出るまで時間がかかるため、敵が遠距離にいるときに活用したい。

武田軍

真田 幸村

声：保志総一朗

基本データ

出現条件		
最初から使用可能		
タイプ	属性	
バランス	炎	
体力	攻撃力	防御力
27000	500	450

固有技一覧

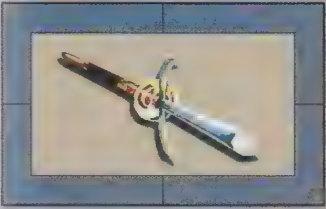
技名	習得するレベル
烈火（れっか）	初期
大車輪（だいしゃりん）	初期
千両花火（せんりょうはなび）	レベル4
紅蓮脚（ぐれんきゃく）	レベル9
火焔車（かえんぐるま）	レベル17
—	

成長一覧

レベル	必要経験値	基本体力
1	—	27000
2	6000	28000
3	6500	29000
4	7500	30000
5	8500	31000
6	10000	32000
7	11500	33000
8	13000	34000
9	15000	35000
10	18000	36300
11	23000	37600
12	23000	38900
13	23000	40200
14	23000	41700
15	28000	43200
16	28000	44700
17	28000	46200
18	33000	48200
19	39000	50200
20	51000	53200

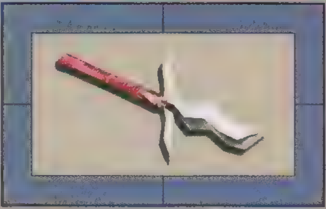
装備武器

1 朱羅



攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
45	25	5	0	0%

2 紅牙



攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
150	50	5	0	0%

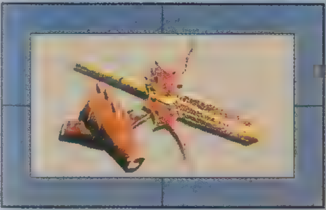
3 朱雀

攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
400	100	5	1	0%

4 蒼紅

攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
200	500	5	15	0%

5 炎凰



攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
800	250	5	7	+10%

6 極羽重陸

攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
1000	1000	5	5	+20%

通常技から「大車輪」につないで敵を浮かし、ヒット数を稼げ！

敵の集団と戦うときには、攻撃範囲が広い通常技を4段目で止めて、最初から攻撃し直すパターンをくり返すと、敵を一網打尽にできる。それに加えて「大車輪」から通常技、さらにはジャンプ攻撃への連繋を混ぜれば、バサラゲージも溜めやすい。なるべく敵を密集させてから「大車輪」を絡めて攻撃し、効率よくステージを進めていこう。一方、単体の敵を狙い討つときは、通常技から「紅蓮脚」に連繋させたり、「烈火」を活用しよう。遠距離から「火焔車」を発動させ、△ボタンをタイミング良く押して連続攻撃を仕掛けるのもいい。いずれの技も、ヒットさせると通常サイズの敵を吹き飛ばせるのが嬉しいところ。

←敵の集団との戦闘は、通常技の4段目を出したあとに「大車輪」で攻めるのが基本。

➡ジャンプの頂点で○ボタンを押すと、凧に乗っている忍者を落とすことができる。

技分析

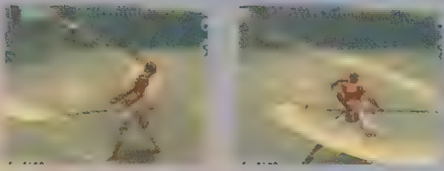
通常技

1～4段目までは背後にいる敵も巻き込むほど攻撃範囲が広い。攻撃後の隙も小さいので、敵の集団をなぎ払う際に使おう。何度もくり返し攻撃し、ヒット数増加に役立てたい。なお、5段目以降は突きや斬り払いの動作が多いため、攻撃範囲が狭い。ボス敵などの少数の敵と戦うときに利用すること。

バサラ技

ガード不可

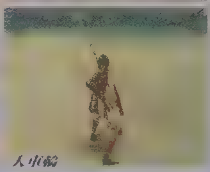
2本の槍を両手に持ち、回転しながら連続して攻撃をくり出す。攻撃時間が長く、多くの敵を巻き込んで攻撃できるのが利点。また、攻撃中は左スティックか方向キーの操作で自由に移動できるので、ボス敵などの単体の敵に連続してダメージを与え、追いつめるときにも利用できる。



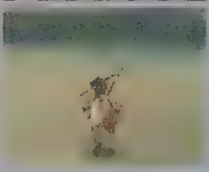
ガード＆ステップ

ガードは目の前に槍を高速回転させて攻撃を防ぐ。左右へのステップは側転、前方と後方へのステップは一足飛びを使用。いずれもすばやい動作で移動できる。

ガード



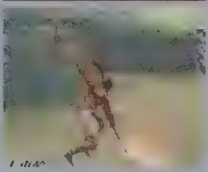
ステップ



ジャンプ攻撃

通常は、タイミングよく■ボタンを押すことで、連続3回まで攻撃可能。特殊は地面に槍を叩きつける豪快な攻撃。通常サイズの敵を空中へ浮かせられる。

通常



特殊

固有技

烈火
(れっか)

正面に無数の突き攻撃を出したのち、2本の槍で前方を攻撃。△ボタンを連打すると、突き攻撃部分の回数を増加させられる。攻撃範囲が狭く、左右や背後からの反撃に弱い。少数の敵との戦闘時に使おう。

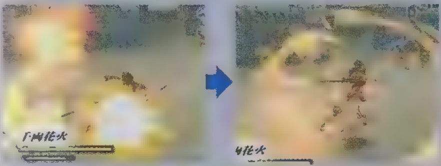
大車輪
(だいしゃりん)

槍を振り上げ、ヒットさせた敵を空へ打ち上げる。△ボタンを押しっぱなしにすると幸村が空中に移動し、通常ジャンプ攻撃で追撃可能に。△ボタンから手を離した場合はすぐに地面へ降りるので、通常技で敵を追撃しよう。

千両花火

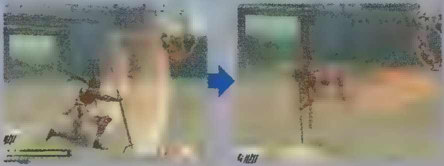
ガード不可
溜し

正面に向かってジャンプしつつ攻撃する。攻撃の前後は隙が大きいが、当てられれば通常サイズの敵を吹き飛ばせる。技の発動まえに△ボタンを押しっぱなしにすると、攻撃力が上がるほかにもガード不能の効果が得られる。



紅蓮脚

槍を地面に突き刺したあと、□ボタンを押すと宙返り蹴り、△ボタンを押した場合は槍を軸にして回転蹴りをする。回転蹴りの最中に△ボタンを連打すると、回転数が増える。なお、槍を地面に突き刺す動作でも攻撃可能。



火焔車

体を回転させながら、2本の槍で何度も敵をなぎ払う。技中は、△ボタンをタイミングよく押すことで回転数が増加。攻撃の持続時間が長く広い範囲を攻められるという特徴を活かし、敵が密集している場所で使うといい。

織田軍

織田信長

声：若本規夫

出現条件
最初から使用可能

タイプ	属性
パワー	闇

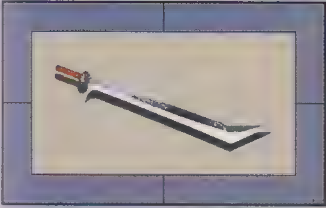
体力	攻撃力	防御力
27000	550	250

技名	習得するレベル
遠雷遥（えんらいはるか）	初期
障壁深紅（しょうへきしんく）	初期
厄災ノ棘（やくさいのとげ）	レベル6
慟哭スル魂（どうこくするたましい）	レベル14
死ニ至ル病（しにいたるやまい）	レベル18
—	—

レベル	必要経験値	基本体力
1	—	27000
2	6000	28000
3	6500	29000
4	7500	30000
5	8500	31000
6	10000	32000
7	11500	33000
8	13000	34000
9	15000	35000
10	18000	36300
11	23000	37600
12	23000	38900
13	23000	40200
14	23000	41700
15	28000	43200
16	28000	44700
17	28000	46200
18	33000	48200
19	39000	50200
20	51000	53200

装備武器

1 国重



攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
45	25	5	0	0%

2 般若長光

攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
150	50	5	0	0%

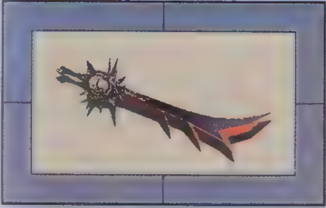
3 鬼切国綱

攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
400	100	5	0	0%

4 双刃裂界

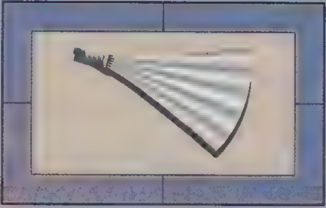
攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
200	500	5	15	0%

5 征天魔王



攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
800	250	5	5	+10%

6 浪速必携

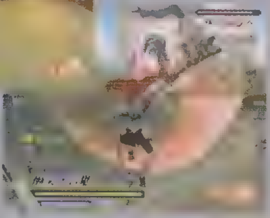


攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
400	1000	6	5	+35%

「障壁真紅」で敵を吹き飛ばし、周囲に近寄らせるな!

通常技は初動が遅いので少し使いにくいが、長いリーチを活かして、敵の集団の一歩離れた場所から攻撃していく戦法を取りたい。通常技は基本的に4～5段目で止めれば隙が小さく、ヒット数も稼ぎやすい。多数の敵に囲まれたときには「障壁深紅」を使用し、周囲の敵を遠くへ吹き飛ばせば安全。ただし、この技は攻撃後の硬直時間が長いので、ヒットしない位置に敵が存在する状況では使用を控えるように。正面に敵の集団がいる場合は、「厄災ノ棘」を使って相手の動きを止めるといい。猛将相手には攻撃を当てると吹き飛ばせる「障壁深紅」を駆使し、敵が近づいてきたらこれで逐一遠くへ吹き飛ばそう。

←敵の集団と闘う際には、通常技から「障壁深紅」へ連繋する攻撃方法が基本となる。

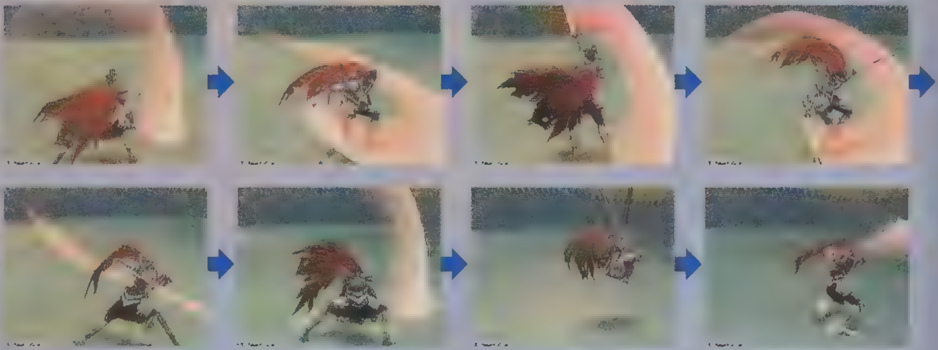


➡通常ジャンプ攻撃を利用すれば、やっかいな敵である凧に乗った忍者を撃墜できる。

技分析

通常技

1段目は攻撃速度が遅くて使いにくいものの、2〜5段目は攻撃範囲が広く、多くの敵を巻き込んで攻撃できる。また、6〜7段目も剣を使って周囲にいる敵をなぎ払える攻撃なので、敵の集団と戦う際には役立つはず。8段目は正面に回転しながら攻撃する技だが、左スティックを操作すれば、進みたい方向に調節できる。



バサラ技

ガード不可
溜し

身にまとっている真紅のマントをひる返しながら、自身を中心とした周囲にいる敵を攻撃し続ける。攻撃の時間が長く、さらに攻撃可能な範囲も広いので、複数の敵を同時に攻撃できるのが魅力。攻撃中は自由に移動できるので、敵武将のような単体の敵を狙いたい状況でも問題なく使える。

ガード&ステップ

ガードはマントで身を守る。前後左右へのステップは一足飛びで移動する。移動距離が短く動作も速いので、敵の集団から脱出するときに多用するといい。

ガード

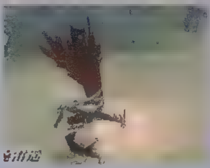
ステップ

ジャンプ攻撃

通常は、地上の敵に剣をなぎ払う。タイミングよく◉ボタンを押すと、2回連続で攻撃できる。特殊攻撃は地面に剣を突き刺す攻撃で、狙いを定めるのが難しい。

通常

特殊



固有技

遠雷遥
（えんらいはるか）

正面に、銃を最大8回まで発射できる。リーチが長いので、単体の敵を攻撃するときに有効な技となる。しかし、攻撃範囲が極端に狭いため、集団との戦闘では効果が発揮できないことも。通常技と交互に使うこともできる。

障壁深紅
（しょうへきしんく）

ガード不可
硬直し

身にまとっているマントを使って、正面にいる敵をなぎ払う。攻撃範囲が広く、通常サイズの敵を吹き飛ばせるため、敵の集団との戦いや敵武将との戦いで本領を発揮する。攻撃後の硬直時間が長い点にだけ注意。

厄災ノ棘
（やくさいのとげ）

ガード不可
硬直し

自身の目の前に、地面から真紅の棘を突き出させる。当てると通常サイズの敵を一定時間行動不能にできるので、敵の集団が前方にいる場面に使用したい。ただし、敵武将に当てた場合の行動不能時間はかなり短い。

慟哭スル魂
（どうこくするたましい）

敵を撃破するたびに、その魂を従えて自分の攻撃力を飛躍的に向上させる技。技中はガードができず、魂を連れている状態で信長が攻撃を受けると、従えた魂が信長へ襲い掛かってくる。使用中は弓兵や銃兵に注意しよう。

死ニ至ル病

バサラ100%

瘴気で周囲の敵を攻撃する。技中は、ジャンプやガードなどが不可能、体力が少しずつ減る、といったさまざまな制限がある。とはいえ、敵に攻撃を当てると体力が回復できるほか、多くの敵を巻き込めるので重宝する。

織田軍

濃姫

声：日野由利加

基本データ

出現条件
最初から使用可能

タイプ	属性
スピード	炎

体力	攻撃力	防御力
15000	500	200

固有技一覧

技名	習得するレベル
黒蜥蜴（くろとかげ）	初期
香魚の跳（こうぎょのはね）	初期
大蛇の吼（おろちのこう）	レベル4
胡蝶の目覚め（こちょうのめざめ）	レベル9
秋津の渡り（あきつのわたり）	レベル13
叫天子の舞（きょうてんしのまい）	レベル17

成長一覧

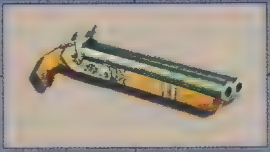
レベル	必要経験値	基本体力
1	—	15000
2	6000	15600
3	6500	16200
4	7500	16800
5	8500	17400
6	10000	18000
7	11500	18600
8	13000	19200
9	15000	19800
10	18000	20800
11	23000	21800
12	23000	22800
13	23000	23800
14	23000	25000
15	28000	26200
16	28000	27400
17	28000	28600
18	33000	30100
19	39000	31600
20	51000	34100

装備武器

1 空蝉／陽炎

攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
30	35	5	0	0%

2 覇王／龍王



攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
100	50	5	0	0%

3 揚羽／棲羽

攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
300	140	5	1	0%

4 火天／地炎

攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
200	500	5	15	0%

5 夢幻／幽玄

攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
500	200	5	7	+10%

6 双銃恵戎斬

攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
700	800	5	5	+10%

遠距離から銃で削り、触らせずに倒せ！

通常攻撃が射撃となるため、遠距離で間合いを取りつつ攻撃するのが基本。ヒット数を稼ぎたい場合は、遠距離から攻撃しながら、ジャンプ攻撃も織り交ぜていくこと。ジャンプ中に◉ボタンを連打して接近し、なおかつ固有技やバサラ技も組み合わせて使おう。なお、敵が多い状況では、バサラ技を早めに出すのが理想。バサラ技で80～90前後のヒット数を出せれば、その後に通常技でヒット数を稼げるので、容易にバサラゲージを溜められる。固有技は、安全に闘いたいなら、敵を吹き飛ばせる「黒蜥蜴」と遠距離から攻撃できる「大蛇の吼」がオススメ。ヒット数重視なら「胡蝶の目覚め」を選ぶようにしよう。

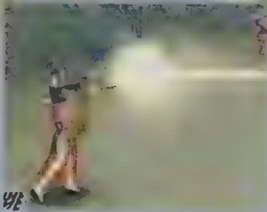
←凧に乗った忍者はジャンプ攻撃で撃墜可能。バサラ技を使って落としてもいい。

➡「大蛇の吼」はかなり遠距離まで届くので、敵がこちらに気づかない距離から先制攻撃できる。

技分析

通常技

濃姫は装備武器が銃のため、通常技が射撃だけの特異な武将だ。しかし、銃は遠距離でも攻撃が届くうえ、走りながらでも撃てるといった利点がある。また、移動しつつ射撃を行なうと、ときどき濃姫が回るモーションを取ることがある。これは方向転換すると起こる動作で、そのあいだは攻撃できない。



バサラ技

ガード不可
崩し

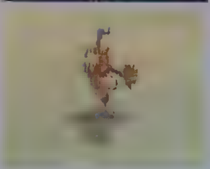
バサラ技を発動すると、濃姫を中心に縦3つ、横3つの合計9つの家紋が現われ、その家紋に天から光が降り注ぐ。この光に当たると敵はのけぞり、ダメージを受ける。なお、濃姫の近くにいる者ほど多くの光が当たり、結果的に大ダメージを与えやすい。逆に、距離が遠いとあまり当たらないことも。大量の敵に囲まれた際に使おう。

ガード&ステップ

ガードは両手の銃を使って、背後以外の攻撃を防ぐ。ステップは前へは前転し、左右と後ろへは飛び退く。ステップ移動の距離は長くてスピードも速い。

ガード

ステップ



ジャンプ攻撃

ジャンプ攻撃はジャンプ直後から攻撃でき、着地まで攻撃を継続できる。ジャンプ特殊攻撃は通常サイズの敵を上に吹き飛ばすが、攻撃後の隙が大きく使いにくい。

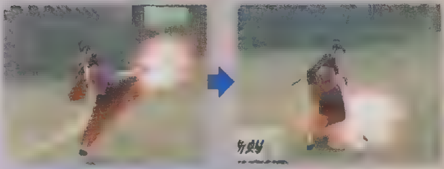
通常

特殊

固有技

黒蜥蜴
（くろとかげ）

飛び回し蹴りをくり出す技で、ヒット時は通常サイズの敵を吹き飛ばす。攻撃が出るまでの時間が速く、攻撃継続時間は長いうえ、攻撃後の硬直時間は短いという優秀な技。敵に囲まれた際の回避手段として役立つだろう。



香魚の跳
（こうぎょのはね）

ライフルを振り回して攻撃する。ヒットすると通常サイズの敵が上空に吹き飛ぶ。このあと△ボタンを押しっぱなしにすると専用の追撃が出て、□ボタンを押すと装備した武器で攻撃する。連続技のつなぎに使おう。

大蛇の吼
（おろちのこう）

ガトリングガンを連射する技。△ボタンを連打すると攻撃継続時間が増えるが、最後まで出すと決めポーズを取るため硬直時間が長くなってしまう。射撃時は移動不可で射撃範囲が狭いものの、遠くの距離まで攻撃が届く。

胡蝶の目覚め
（こちょうのめざめ）

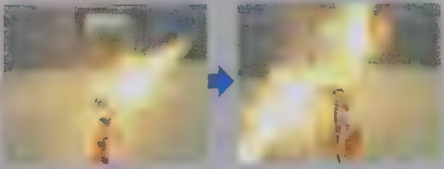
打撃や蹴りを織り交ぜた攻撃。△ボタンを押した数で最大5連撃まで出せるので、接近戦でのヒット数稼ぎに使おう。ただし、技を最後まで出し切ると硬直時間が長くなるので、隙の少ない4段で技を止めるといい。

秋津の渡り
（あきつのわたり）

カメラが固定視点となり、濃姫の向きも固定される。左右や後ろに移動しつつ正面に射撃できるので、1対1の場面で使える。なお、技中はジャンプやガードができないが、攻撃を受けるか再度△ボタンを押すと解除可能。

叫天子の舞
（きょうてんしのまい）

周囲に向かって銃を乱射する技。攻撃回数が多く、周囲の敵を同時にのけぞらせられるので役に立つ。とはいえ攻撃後の硬直時間が長く、体力のある敵を倒しきれなかった場合は、すぐさまバサラ技でフォローする必要がある。



武田軍

武田信玄

声：玄田哲章

基本データ

出現条件
最初から使用可能

タイプ	属性
パワー	炎

体力	攻撃力	防御力
30000	700	550

固有技能

技名	習得するレベル
疾きこと風の如し（はやきことかぜのごとし）	初期
徐かなること林の如く（しずかなることはやしのごとく）	初期
侵掠すること火の如く（しんりゃくすることひのごとく）	レベル7
動かざること山の如し（うごかざることやまのごとし）	レベル16
—	
—	

[illegible]

レベル	必要経験値	基本体力
1	—	30000
2	6000	31300
3	6500	32600
4	7500	33900
5	8500	35200
6	10000	36500
7	11500	37800
8	13000	39100
9	15000	40400
10	18000	41900
11	23000	43400
12	23000	44900
13	23000	46400
14	23000	48100
15	28000	49800
16	28000	51500
17	28000	53200
18	33000	55700
19	39000	58700
20	51000	62700

装備武器

1 石動配

攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
45	25	5	0	0%

2 双斬刷

攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
150	50	5	0	0%

3 紅蓮翔

攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
400	100	5	1	0%

4 羽裂刷

攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
200	520	5	15	0%

5 赤凰翔

攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
800	250	5	12	+10%

6 戦祭り

攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
1000	500	5	0	+35%

超強力なバサラ技を駆使せよ

通常技の7段止めとジャンプ特殊攻撃を使い、中距離から広範囲の攻撃を仕掛けるのが基本。バサラ技は発動中に無敵のまま移動や攻撃が可能。信玄が持つ技の中でも屈指の性能を誇るので、どんどん使っていこう。固有技はバサラゲージを増加させる効果がある「徐かなること林の如く」がオススメ。この技は体力の消費量に比べてバサラゲージの増加割合が大きく、バサラ技の最中に使えば、安全にゲージが稼げる。戦闘中はおにぎりが多く出現するので、多用して問題ない。もうひとつの固有技は、遠距離から攻撃するなら「動かざること山の如し」、連続技重視なら「疾きこと風の如し」を選ぶこと。

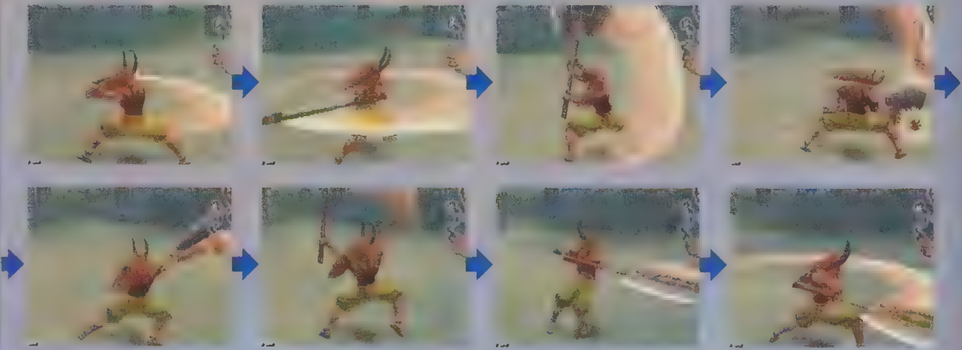
⬅凧に乗った忍者は上方向に強いジャンプ特殊攻撃で落とせる。これで空中戦を支配しよう。

➡発動中は完全無敵となるバサラ技が超強力。これを連発できれば、負ける要素はない!!

技分析

通常技

全体的に武器の振りが大きいため、攻撃が遅い。しかし、斧を振り回して攻撃するので、背後や横にいる敵も巻き込みやすく、乱戦に強いのが長所と言える。ヒット数を稼ぐ場合は、攻撃後の硬直時間が短い3、5〜7段止めを使い、さらに1段目の最初の部分（背後から攻撃が発生）を当てなければならないため、やや慣れが必要。



バサラ技

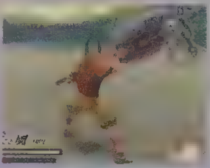
ガード不可
崩し

全身に炎をまとって雄叫びを上げたあと、空から無数の隕石を降らせる。隕石は約9秒間ほど降り注ぎ、信玄はそのあいだも自由に行動及び、攻撃が可能。さらに、隕石はガード不能なので敵に確実に当たるうえ、信玄自身は無敵で、攻撃力が1000も上がる。超強力なバサラ技だ。

ガード&ステップ

ガードは斧を構え、背後以外の攻撃を防ぐ。ステップは前が前転、左右と後ろは飛び退いて移動する。左右のステップは移動距離が長く速度も速いので回避に便利。

ガード



ステップ

ジャンプ攻撃

通常、特殊のジャンプ攻撃ともにヒット時は鉄球兵や鉄柱兵などの大型の敵を大きくのけぞらす。また、特殊は通常サイズの敵を吹き飛ばし、空中の敵も撃墜可能。

通常

特殊

固有技

疾きこと風の如し
（はやきことかぜのごとし）

回転しつつ斧を振り回し、竜巻を起こす技。△ボタンを押し続けるとパワーを溜められ、回転数がアップ。最大で約5秒ほど回る。また、溜め中は攻撃されてものけぞらないが、通常の1.5倍のダメージを受けてしまう。

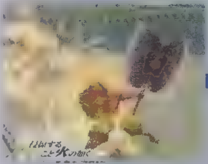
徐かなること林の如く
（しずかなることはやしのごとく）

△ボタンを押しっぱなしにすると、体力を消費してバサラゲージを増やせる技。体力ゲージを約3分の1消費した辺りでバサラゲージが最大まで溜まる。発動中は防御力が0に。また、体力が少ないときは使用不可能。

侵掠すること火の如く
（しんりゃくすることひのごとく）

ガード不可
[illegible]

力を溜めて、前方にいる敵に勢いよく突進する技。ガード不能なうえ、攻撃範囲が広く、複数の敵をまとめて吹き飛ばして燃やせるが、ダメージを与えられるのは正面で打撃を決めた敵のみ。威力は高いが当てるのが難しい。



動かざること山の如し
（うごかざることやまのごとし）

ガード不可
[illegible]

斧を振り下ろし、地面から地柱を突き出させる。△ボタンを押し続けるとパワーを溜められ、攻撃範囲が広がる。ただし、溜め中は通常の1.5倍ダメージを受ける。攻撃の出は遅いが、段差の上や遠くの敵にも攻撃可能。

上杉軍

上杉謙信

声：朴 璐美

出現条件
最初から使用可能

タイプ	属性
スピード	氷

体力	攻撃力	防御力
18000	800	450

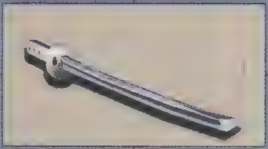
固有技一覧

技名	習得するレベル
神斬（しんざん）	初期
神烈（しんれつ）	初期
神陣（しんじん）	レベル7
神速（しんそく）	レベル16
—	
—	

レベル	必要経験値	基本体力
1	—	18000
2	6000	18600
3	6500	19200
4	7500	19800
5	8500	20400
6	10000	21000
7	11500	21600
8	13000	22200
9	15000	22800
10	18000	23800
11	23000	24800
12	23000	25800
13	23000	26800
14	23000	28000
15	28000	29200
16	28000	30400
17	28000	31600
18	33000	33100
19	39000	34600
20	51000	37100

装備武器

1 小豆長光

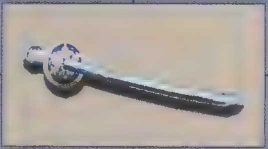


攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
45	25	5	0	0%

2 不動利剣

攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
150	50	5	0	0%

3 乱れ雪

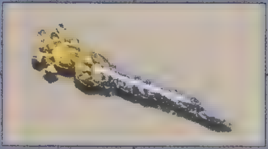


攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
400	100	5	1	0%

4 雪殺月

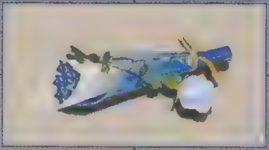
攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
200	500	5	15	0%

5 大雪響



攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
800	250	5	7	+10%

6 真心を君に



攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
600	1500	7	0	+20%

ヒット数[illegible]で体力を削りつつ、連続技を狙え！

移動スピードの速さを活かし、先手を打って攻撃していくのが理想。初段の攻撃の出が速い通常技で斬り込むのが基本で、その後一気に倒すなら通常技の7段目から「神烈」、つぎにバサラ技といった流れが有効。ヒット数を稼ぐなら通常技の6段で止めてから再度1段目を出すか、「神烈」につなぐといい。また、ダメージを受けにくくするなら、「神斬」や「神速」などの攻撃時の移動距離が長く、出が速い技で攻撃し、そのまま逃げるように移動しよう。凧に乗った忍者を倒す際は、バサラ技以外は当たらないのでそれを使うか、凧が降下してきたときを狙ってジャンプ攻撃で落とそう。

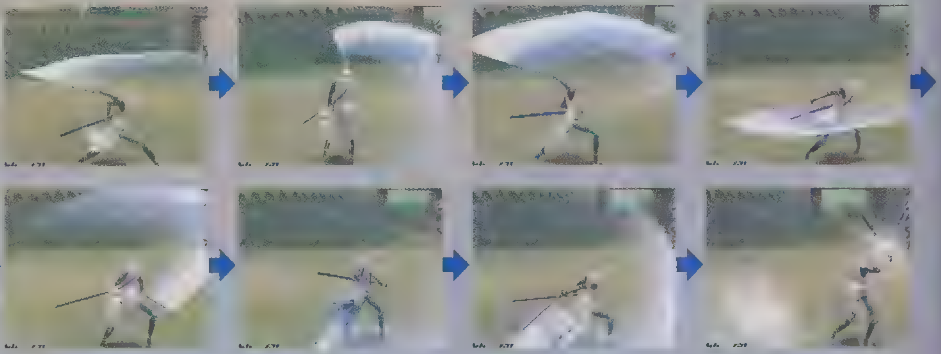
⬅「神斬」や「神速」は複数の敵に攻撃を加えつつ、戦線から逃れられる。リスクの低い闘い方だ。

➡ヒット数重視なら通常技を6段で止めてから「神烈」をくり出す。バサラゲージも稼ぎやすい。

技分析

通常技

攻撃スピードが速いのが特徴。3〜4段目と7〜8段目の間は隙ができるので、反撃を受けやすい。そのため通常技は1〜3、4〜7段目まで出してから周りの状況を見て、敵が多いなら固有技かバサラ技に連繋しよう。また、6段目は攻撃後の硬直時間が短いので、ここで止めて再度1段目を出せば、ヒット数が稼げる。



バサラ技

ガード不可
崩し

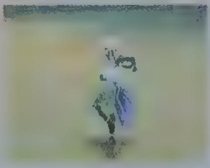
居合の構えから、自身を中心とした広範囲を一瞬で凍りつかせ、氷が溶けると同時にダメージを与える。攻撃威力が高いうえ、技の発動中は全身が無敵となる。最大の魅力と言えるのは、攻撃範囲が広いところ。周囲にいる敵はもちろん、凧に乗った敵にも攻撃が届くのだ。

ガード&ステップ

ガード時は正面の敵に背を向けるように立ち、正面と左右からの攻撃を防ぐ。ステップは移動スピードが速く、移動できる距離も長いので緊急離脱に使っていける。

ガード

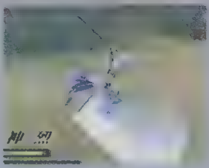
ステップ



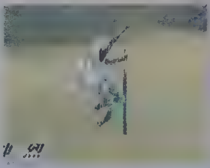
ジャンプ攻撃

通常は横方向に斬るので、敵に当てにくい。ジャンプ特殊攻撃は攻撃範囲が広く、ヒット時は通常サイズの敵を真上へ吹き飛ばす。ただし、技後に若干の隙がある。

通常



特殊



固有技

神斬
（しんざん）

高速で敵に突進しつつ、居合斬りを放つ。突進距離が長く、攻撃範囲が広いので使いやすい。なお、技後は刀を鞘にしまうまでが硬直状態となるので、敵に攻撃を当てたあと再度技を出して逃げ、反撃されないようにしよう。

神烈
（しんれつ）

連続して居合斬りを出し、最後は突きで締める技。△ボタンを連打すると居合斬りを多く出し、攻撃継続時間が延長される。斬っているあいだは左スティックで攻撃方向を変えられるので、複数の敵を巻き込めるのが嬉しい。

神陣

ガード不可

刀を振り下ろし、前方に巨大な氷柱を出す。ヒット時は通常サイズの敵を凍らせ、追撃が可能となる。通常技から神陣の流れでくり返し出していけばヒット数も稼げる。難点は攻撃範囲が狭く、継続時間が短いところ。

神速
（しんそく）

技を発動するとダッシュし、その間に□ボタンを押すとダッシュしつつ居合斬りをする。約7秒間走るか、途中で再度△ボタンを押すと技は終了。動作中は2倍のダメージを受けるが、楯兵が並ぶ場所へ斬り込む際に役立つ。

織田軍

森 蘭丸

声：下和田裕貴

[illegible]

出現条件		
織田信長で天下統一を果たす		
タイプ	属性	
スピード	雷	
体力	攻撃力	防御力
17000	500	350

固有技一覧

技名	習得するレベル
五月雨（さみだれ）	初期
仰ぎ弓（あおぎゆみ）	初期
豪雷（ごうらい）	レベル4
嵐矢（あらしや）	レベル12
流星雨（りゅうせいう）	レベル18
—	—

[illegible]

レベル	[illegible]	[illegible]
1	—	17000
2	7000	17600
3	7500	18200
4	8500	18800
5	10000	19400
6	11500	20000
7	13500	20600
8	16500	21200
9	20000	21800
10	25000	22800
11	30000	23800
12	30000	24800
13	30000	25800
14	30000	27000
15	35000	28200
16	35000	29400
17	35000	30600
18	40000	32100
19	47000	33600
20	62000	36100

装備武器

1 重藤弓

項目	値
攻撃力	45
防御力	25
攻撃力成長率	5
防御力成長率	0
クリティカル率	0%

2 破魔の弓

項目	値
攻撃力	150
防御力	50
攻撃力成長率	5
防御力成長率	0
クリティカル率	0%

3 若雷神

項目	値
攻撃力	400
防御力	100
攻撃力成長率	5
防御力成長率	1
クリティカル率	0%

4 斬魔

項目	値
攻撃力	200
防御力	500
攻撃力成長率	5
防御力成長率	15
クリティカル率	0%

5 雷鶴荒[illegible]

項目	値
攻撃力	800
防御力	250
攻撃力成長率	5
防御力成長率	7
クリティカル率	+10%

6 バナナ

項目	値
攻撃力	100
防御力	100
攻撃力成長率	10
防御力成長率	10
クリティカル率	+30%

移動速度の速さを活かして攻撃し、ゲージを溜めてバサラ技を連発!

通常技はリーチが短いものの、攻撃速度が速く、移動スピードも速いのが長所。通常技をある程度のところで止め、すぐに通常技の初撃や固有技につなげてヒット数を稼ぐのが基本だ。この戦術はバサラゲージが溜まりやすいので、囲まれてもバサラ技ですぐに一掃、といった戦法が取れるようになる。固有技は、遠距離から攻撃する「五月雨」や「豪雷」が役立つ。連射ができ、ボス戦でも接近せずに攻撃できるため、どちらかは必ず選んでおきたい。最後に取得する「流星雨」は、安全に敵へ攻撃できるので、使用可能になったらすぐにセットしよう。

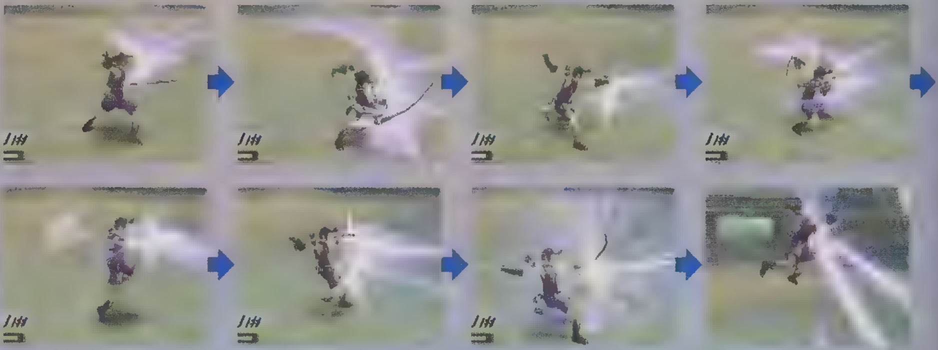
⬅凧に乗った忍者は、ジャンプの頂点で◉ボタンか、「嵐矢」「豪雷」「仰ぎ弓」で落とせる。

➡「豪雷」は正面から迫ってくるボスに有効。連射できるので、接近されるまえに倒せる。

技分析

通常技

弓を振り回して攻撃するうえ、体格も小さいのでリーチは短い。とはいえ、攻撃の動作は非常に速く、弓を横に振る攻撃が多いため、左右への攻撃範囲は広いといった長所もある。すべての通常技の隙が小さいので、どこで止めてもヒット数を稼ぎやすいのも魅力だ。攻撃の速さを最大限に活かせる、2段目の攻撃で止めるのが有効。



バサラ技

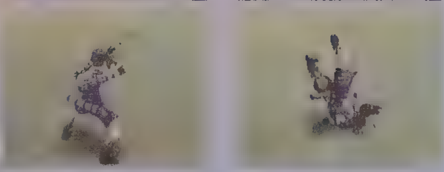
ガード不可
無敵

矢を上空に向けて放ち、蘭丸の周囲に空から無数の矢が降り注ぐ。攻撃範囲が狭くて周囲の敵にしか当たらない反面、攻撃密度は濃く、ヒット数を稼ぎやすい。また、注目すべきは技後の隙の小ささ。周囲の状況によるが、技を出した直後から通常技を連続でヒットさせられる。

ガード&ステップ

ガードはほかの武将と大差なく、背後以外の攻撃を防げる。左右へのステップは移動距離が長く、速度も速い。ステップ後の硬直時間も短いので、連続で使える。

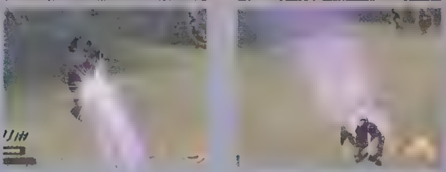
ガード　ステップ



ジャンプ攻撃

通常は下方向に向けて攻撃するが、ジャンプが高いので狙いが定めにくい。ジャンプ特殊攻撃は、通常サイズの敵を真上に吹き飛ばす効果があり、追撃が可能。

通常　特殊



固有技

五月雨（さみだれ）

矢を正面に向けて放つ。△ボタンを押し続けるとパワーを溜められ、ボタンを押している時間の長さによって、同時に放てる矢の本数が1本から最大5本まで増える。射程距離が長いうえ、技後の隙が小さいので連射が可能。

仰ぎ弓（あおぎゆみ）

弓を真上に向け、矢を放つ技。通常サイズの敵を上空へ吹き飛ばし、さらに△ボタンを押すと追撃できる。このときにボタンを連打すれば矢を連射して追撃するが、周囲に敵がいるなら、連打を止めて通常技へ移行しよう。

豪雷（ごうらい）

空へ矢を放ち、落雷を発生させる。落雷が発生する場所も蘭丸のやや前方で、さほど遠くはない。落雷はもちろん、最初に放つ矢でも攻撃が可能。落雷は攻撃密度が濃く、ボスクラスの敵でも連続でヒットさせられる。

嵐矢（あらしや）

巨大な矢を取り出して構え、4本の矢を同時に放つ。構えの最中と放った矢で攻撃するが、この矢は近くにいる敵を追いかけていって爆発する。矢は障害物を無視して進むので、離れた場所にいる複数の敵に攻撃可能。

流星雨（りゅうせいう）

上空にジャンプし、地上に向かって5本セットの矢を何度も放つ。ジャンプ中に△ボタンを連打すると、攻撃継続時間がアップする。蘭丸自身が空中にいるため、敵に攻撃されにくく、ボスクラスの敵でも楽に攻撃できる。

8 いつき

いつき ·揆衆

声：川上とも子

[illegible]

出現条件	
伊達政宗で天下統一を果たす	

タイプ	属性
パワー	氷

体力	攻撃力	防御力
20000	600	400

固有技一覧

技名	習得するレベル
まつりばやし	初期
おらさちから	初期
雪ころがし（ゆきころがし）	レベル4
なまはげたたき	レベル10
もちつき大会（もちつきたいかい）	レベル14
雪だるま警報（ゆきだるまけいほう）	レベル18

成長一覧

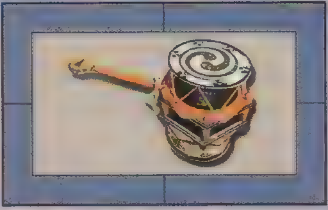
レベル	必要経験値	基本体力
1	—	20000
2	7000	20600
3	7500	21200
4	8500	21800
5	10000	22400
6	11500	23000
7	13500	23600
8	16500	24200
9	20000	24800
10	25000	25800
11	30000	26800
12	30000	27800
13	30000	28800
14	30000	30000
15	35000	31200
16	35000	32400
17	35000	33600
18	40000	35100
19	47000	36600
20	62000	39100

装備武器

1 サルタヒコ

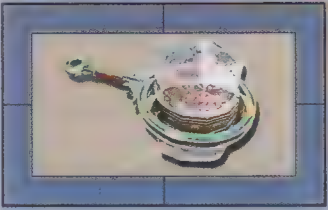
攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
45	25	5	0	0%

2 オオアナムチ



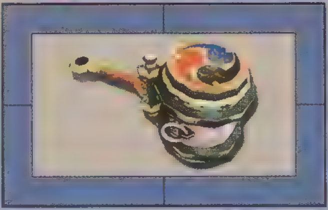
攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
150	50	5	0	0%

3 オオヤミノメ



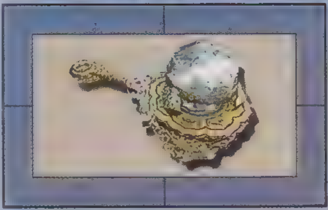
攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
400	100	5	1	0%

4 トヨウケヒメ



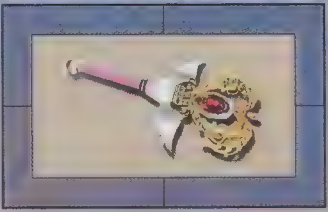
攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
200	500	5	15	5%

5 ウカノミタマ



攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
1000	250	5	7	+10%

6 魔法大作戦!



攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
1500	1500	3	3	+20%

遠距離から「雪ころがし」を使って安全な場所で戦う

通常技の、攻撃範囲が広くて隙が小さい3段目までを使ってくり返し攻め、ヒット数やバサラゲージを稼ごう。固有技を使うなら、「もちつき大会」で遠距離から攻撃すると安全に戦える。ボス戦時は「雪ころがし」を多用して遠距離から狙い撃つと、相手に接近されずに倒せるだろう。また、装備アイテム「ハンマー忘れた!」をつけると、その合戦には素手で出撃することになる。「雪ころがし」以外の固有技とバサラ技、さらには馬までが使えないので注意。素手のときはリーチが極端に短くなり、防御力も低くなるが、移動と攻撃の速度が各段に上がる。攻撃を当ててはすぐに離れるヒット&アウェイ戦法を活用しよう。

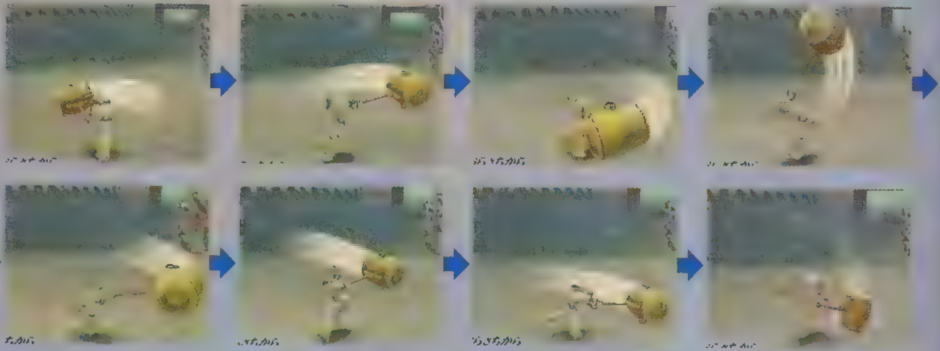
⬅凧に乗った忍者を撃墜する際は、ジャンプの頂点で■ボタンを押せばOK。

➡「ハンマー忘れた!」を装備中に固有技やバサラ技を出すと、照れるいつきが見られる。

技分析

通常技

巨大なハンマーを使った大振りな攻撃が多く、攻撃の速度も遅い。技の1～3段目は回転しながら攻撃するため、攻撃範囲が広くて多くの敵を一度に撃破できる。4段目から5段目は間隔が長いので、敵に囲まれているときには3～4段目で止めること。単体の敵には最後の8段目まで出し切って、大ダメージを与えるといい。



バサラ技

ガード不可
[illegible]

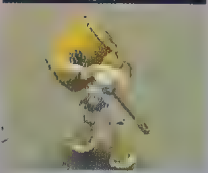
ハンマーを構え、回転しながら幾度も攻撃する技。攻撃持続時間が長く、技の発動中に自由に移動できるため使いやすい。しかし、移動速度が極端に遅くなるので、動きのすばやい敵は追いかけられない。攻撃の目標とする敵に接近してから技を出すようにしよう。

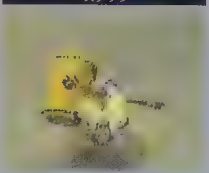
まつりばやし

まつりばやし

ガード&ステップ

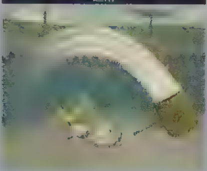
ガードは、目の前にハンマーを構えて背後以外の敵の攻撃を防ぐ。左右のステップと前後のステップともに、少しかがんで転がるが、動きが速く敵の攻撃をよけやすい。

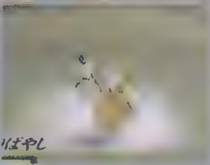
ガード


ステップ


ジャンプ攻撃

ジャンプ攻撃は、前方へ回転しつつハンマーを振り下ろし、凧に乗った忍者や地面に立つ敵を倒す。特殊時は当てると通常サイズの敵を大きく吹き飛ばせる。

通常


特殊

りばやし

固有技

まつりばやし
（まつりばやし）

前進しつつ、ハンマーを振り回して攻撃する。攻撃範囲が広く、敵が密集している場所で使うと多くの敵兵を一気に倒せる。難点は、技後の硬直時間が長いこと。周囲の敵を倒しきっていないと、反撃を受けてしまう場合も。

おらさちから
（おらさちから）

武器を正面に放り投げて、一定時間素手になる。■ボタンを押すとパンチを連発して攻撃するが、素手時は防御力が低くなっているため、敵の反撃には注意。再び△ボタンを押すか、一定時間経つともとどおりになる。

雪ころがし
（ゆきころがし）

ガード不可

正面に、大きな雪玉を転がして攻撃する技。前方に敵が密集しているときや、ボスを遠距離から攻撃したい場面に活用できる。肝心の雪玉が出るまでに時間がかかるので、敵との間合いを十分に取ってから使うこと。

なまはげたたき
（なまはげたたき）

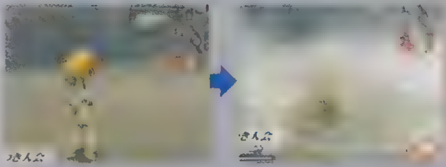
ガード不可

武器を巨大化させ、豪快に地面に叩きつけて攻撃する。攻撃の初動が遅いうえに攻撃後の隙も長く、使いどころが難しい。とはいえ、敵にヒットさせれば威力は絶大。攻撃体勢の敵がいないのを確認して使おう。

もちつき大会
（もちつきたいかい）

ガード不可

ハンマーで地面を力いっぱい叩き、いつきの視界に入る敵すべてに攻撃する。敵の集団が正面にいるときに有効な技だ。地面を叩くまでに時間がかかるので、敵が遠くにいるあいだに使わないと、邪魔をされる恐れがある。



雪だるま警報
（ゆきだるまけいほう）

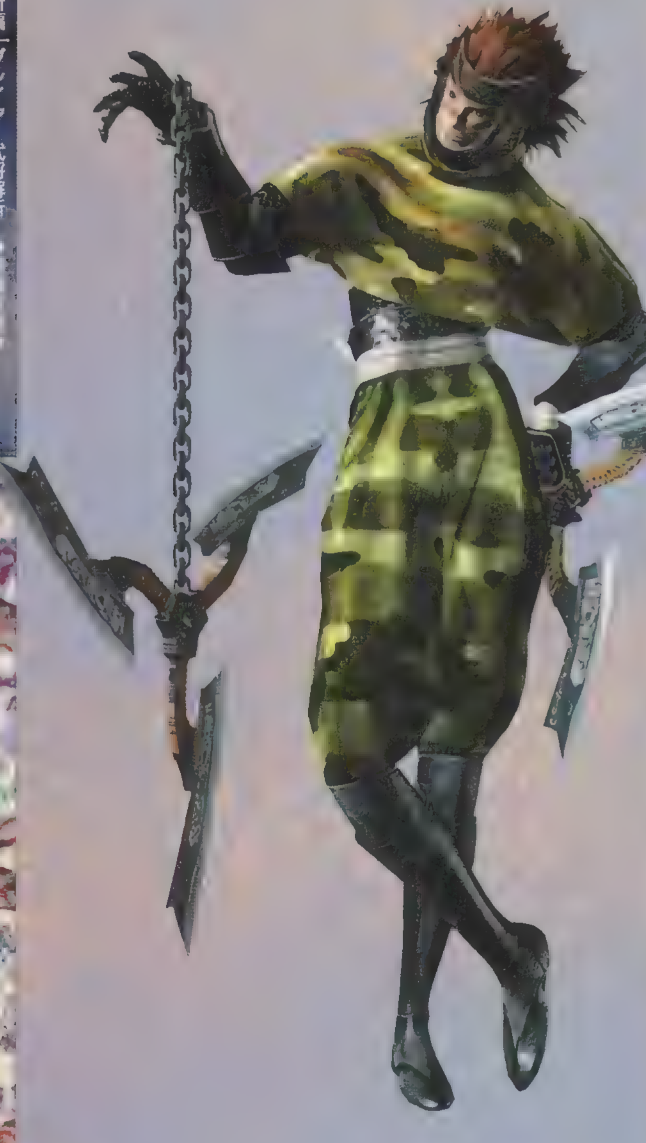
バサラ50%

いつきの向いている方向に、一定時間空から雪だるまを降らせ続ける技。雪だるまを降らせている最中は、自由にいつきの向きを変えられる。敵に雪だるまが落ちるよう、左スティックを動かしていつきの向きを調整しよう。

武田軍

猿飛佐助

声：子安武人



出現条件
武田信玄で天下統一を果たす

タイプ	属性
バランス	闇

体力	攻撃力	防御力
23000	600	350

技名	習得するレベル
引寄の術（ひきよせのじゅつ）	初期
影潜の術（かげ[illegible]じゅつ）	初期
閃光の術（せんこうのじゅつ）	レベル4
空蝉の術（うつせみのじゅつ）	レベル9
影当の術（かげあてのじゅつ）	レベル13
分身の術（ぶんしんのじゅつ）	レベル17

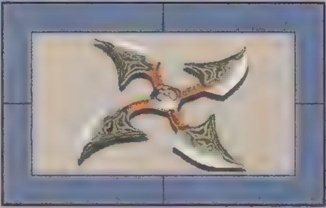
レベル	必要経験値	基本体力
1	—	23000
2	7000	23600
3	7500	24200
4	8500	24800
5	10000	25400
6	11500	26000
7	13500	26600
8	16500	27200
9	20000	27800
10	25000	28800
11	30000	29800
12	30000	30800
13	30000	31800
14	30000	33000
15	35000	34200
16	35000	35400
17	35000	36600
18	40000	38100
19	47000	39600
20	62000	42100

装備武器

1 甲賀手裏剣

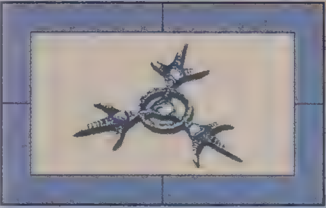
攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
45	25	5	0	0%

2 四方手裏剣



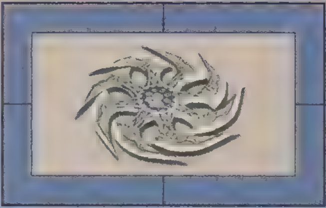
攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
150	50	5	0	0%

3 闇烏



攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
400	100	5	1	0%

4 旋風

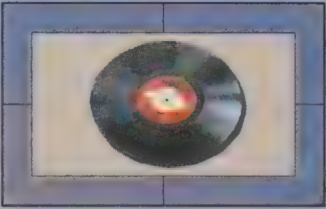


攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
300	500	5	14	5%

5 漆黒蝴蝶

攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
900	250	5	6	+10%

6 伝説の名盤

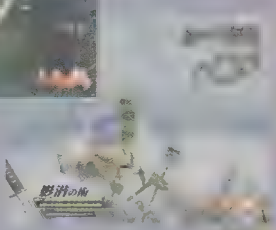


攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
1200	1000	5	2	+20%

「空蝉の術」を利用し、受けるダメージを減らそう

通常技の攻撃の速さと隙のなさを活かし、敵の集団に斬り込んで攻撃していく。通常技の1～5段目までをくり返し出していくと、ヒット数を増やせるうえバサラゲージも溜めやすい。バサラ技が使用可能になったら、敵が密集している中央で発動し、一気に敵を全滅させよう。強敵と戦う際には、体力が少し回復する「空蝉の術」や遠距離から攻撃できる「影当の術」を使いたい。とくに「空蝉の術」は通常技と組み合わせて使える技なので、通常技の最中も△ボタンを連打しておくといい。なお、ジャンプ中に×ボタンを押すと鳥につかまって移動でき、移動中は□ボタンや△ボタンで地上にいる敵を攻撃できる。

←ジャンプの頂点で□ボタンを押すことにより、凧に乗った忍者も問題なく倒せる。



→「影潜の術」で敵を上に吹き飛ばしたら、すぐに□ボタンを連打して3回連続の追撃を。

技分析

通常技

手裏剣を手に持って攻撃する。通常技は全体的にリーチが短めで、1〜7段目までは技後の隙が小さく、小回りも利いて使いやすい。最後の8段目は手裏剣に紐をつけて飛ばす動作で、ほかの攻撃よりリーチは長いが技後の硬直が極端に長い。敵の集団と戦闘する際は使わないほうが無難だろう。

バサラ技

ガード不可

佐助の分身を3体作り出し、佐助本人と分身たちが高速で回転しながら攻撃し続ける。攻撃の持続時間は3秒と短いものの、攻撃範囲が広いため敵が密集している場所で使うと周囲の敵を一網打尽にできる。攻撃中は自由に移動可能で、逃げる敵を追いかけて倒すことができる。

ガード&ステップ

ガードは両手に持った手裏剣を前方に構える。左右へのステップは側転、前後へのステップはそれぞれ前転と後転をする。ステップの動作は大きく、移動距離が長い。

ガード

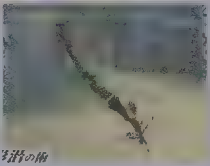
ステップ

ジャンプ攻撃

通常は◎ボタン連打で3回攻撃可能。特殊は通常サイズの敵を吹き飛ばす。鳥につかまっているときの通常攻撃は正面、特殊攻撃は地面に向かって攻撃する。

通常

特殊

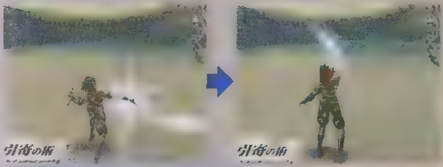


固有技

引寄の術
（ひきよせのじゅつ）

隠し

巨大な手裏剣を斜め前方へ飛ばし、遠くにいる敵兵を引き寄せる技。攻撃後の隙は大きいが、右手側から左方向へ約120度の範囲で攻撃を行なう。攻撃範囲が広く、前方に楯兵や弓兵が横一列に並んでいる場合に使える。



影潜の術
（かげもぐりのじゅつ）

隠し

地中に潜ったあと、ジャンプで上空へ移動しつつ攻撃する。攻撃後は空中へ移動するため、鳥につかまったりジャンプ攻撃を自由に出せる。また、地中に潜っているあいだは無敵状態で、騎馬兵から逃げる手段に使える。

閃光の術
（せんこうのじゅつ）

ガードくずし

前方の地面に玉を投げつけて発光させ、敵の目をくらませる。通常サイズの敵に当てると、一定時間行動不能にできる。正面に敵の集団がいるときは、この技を使用してから攻撃を仕掛けると、先制攻撃を受けずに済む。

空蝉の術
（うつせみのじゅつ）

隠し

ダメージを受けた瞬間に△ボタンを押すと発動する技で、上空にワープしたのち落下しながら攻撃をくり出す。少しではあるが体力を回復できる優れた技でもあり、強力な攻撃を多用する猛将相手にはかなり重宝する。

影当の術
（かげあてのじゅつ）

正面へ向けて、一直線に自身の影を飛ばして攻撃する。攻撃範囲は狭いものの射程距離が長いので、爆弾兵や敵武将など接近されたくない敵との戦闘時に利用しよう。攻撃の出が若干遅く、接近戦では使いにくい。

分身の術
（ぶんしんのじゅつ）

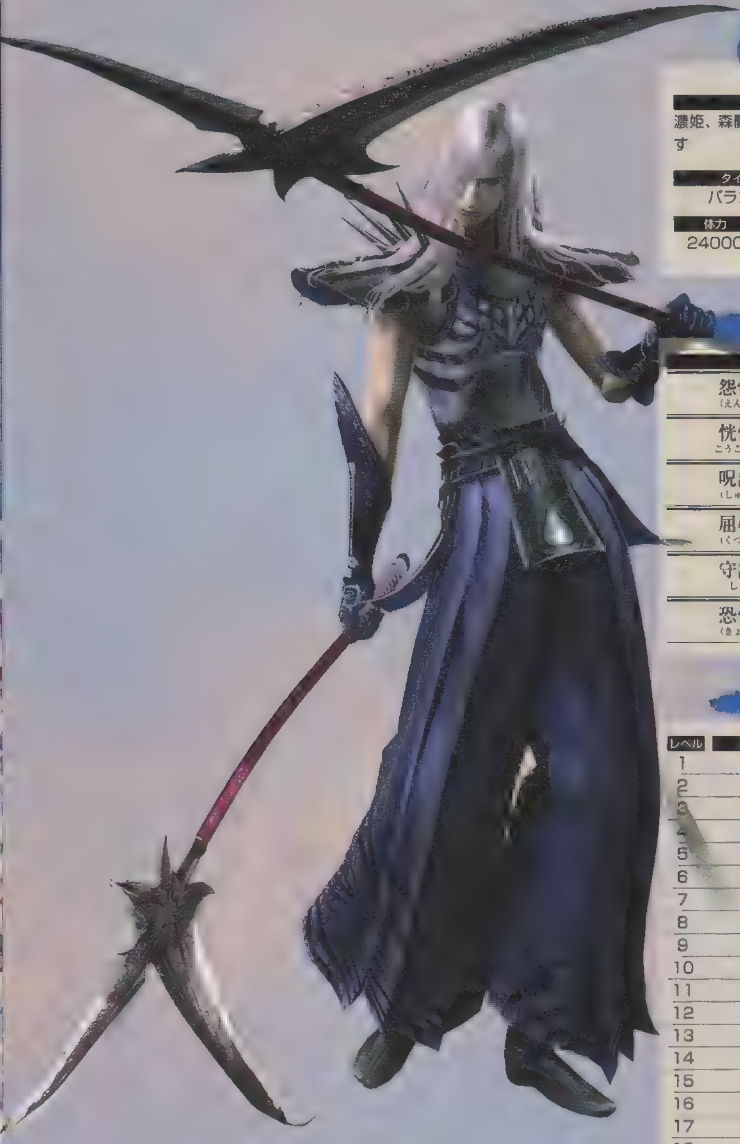
バサラ25%

分身を2体出現させ、佐助本人と同じ攻撃をさせる。技中は分身がいるため攻撃範囲が広がるが、通常の2倍ダメージを受けるうえ、攻撃してもバサラゲージが溜まらない。技は、ダメージを受けるか20秒たつと終わる。

織田軍

明智光秀

声：速水 奨



出現条件
濃姫、森蘭丸の両方で天下統一を果たす

タイプ	属性
バランス	闇

体力	攻撃力	防御力
24000	550	200

[illegible]	習得するレベル
怨恨的 斬撃（えんこんてき ざんげき）	初期
恍惚的 吸収（こうこつてき きゅうしゅう）	初期
呪詛的 千棘（じゅそてき せんきょく）	レベル5
屈辱的 追打（くつじょくてき ついだ）	レベル12
守護的 鎧骨（しゅごてき がいこつ）	レベル17
恐慌的 邪気（きょうこうてき じゃき）	レベル19

レベル	必要経験値	基本体力
1	―	24000
2	7000	25000
3	7500	26000
4	8500	27000
5	10000	28000
6	11500	29000
7	13500	30000
8	16500	31000
9	20000	32000
10	25000	33300
11	30000	34600
12	30000	35900
13	30000	37200
14	30000	38700
15	35000	40200
16	35000	41700
17	35000	43200
18	40000	45200
19	47000	47200
20	62000	50200

装備武器

1 桜舞

攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
45	25	5	0	0%

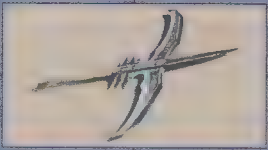
2 紺碧

攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
150	50	5	0	0%

3 藍柳

攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
400	100	5	1	0%

4 白鷺



攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
200	500	5	15	0%

5 黒虹

攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
800	250	5	4	+10%

6 美味礼賛

攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
1500	500	2	2	+30%

広範囲に攻撃できる通常技と固有技で、ヒット数を稼げ!

通常技のリーチが長いので、接近してくる敵を迎撃するように攻撃して、3段目か5～6段目で止めるのが基本。固有技は、敵を転倒させられる「怨恨的 斬撃」が強い。通常技から「怨恨的 斬撃」を出し、再度通常技につなぐだけでヒット数を稼げる。攻撃面はこれだけで十分だ。もうひとつは、ステージの特徴に合わせて決めればいいが、ダメージを無効化する「守護的 鎧骨」や、体力回復を狙える「恍惚的 吸収」が使いやすい。そのほか、クリアを重視するなら、「恐慌的 邪気」で弱い敵の士気を下げて逃がしつつ強敵を狙い、残っている敵から「恍惚的 吸収」で体力を回復する、といった戦術もある。

⬅若干当てにくいが、凧に乗った忍者はジャンプの頂点で■ボタンを押すと撃墜できる。

➡「怨恨的 斬撃」は、攻撃範囲と継続時間ともに優秀な技。追撃も狙いやすい戦闘の要だ。

技分析

通常技

鎌を横に振る動作が多く、全体的に攻撃範囲が広い点が長所。攻撃の出は若干遅いが、リーチが長いので、敵からやや離れた場所から攻撃を出していけばとくに問題はない。3段目、5〜6段目後の硬直時間が短いので、ここから固有技につなげよう。なお、8段目の決めポーズ直後からも固有技が出せる。

バサラ技

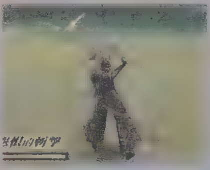
ガード不可
[illegible]

目の前に邪気を発し、敵を恐慌状態(士気低下時と同じ状態)にさせたあと、ゆっくり歩きながら鎌を振り回していく。動作時は完全無敵なので、技を出しておけば安全だが、恐慌状態に陥るのは通常サイズの足軽や弓兵といった弱い敵のみで、ボスにはダメージを与えにくい。

ガード&ステップ

ガードは左右に隙があるように見えるが、きちんと背後以外の攻撃も防げる。滑るように進むステップは、左右の移動距離が長く、後方へのステップは動作が短め。

ガード



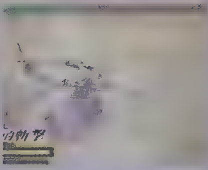
ステップ

ジャンプ攻撃

通常攻撃は下方向に攻撃するので、ジャンプ直後に出せば地上の敵に攻撃が当たる。特殊は通常サイズの敵を吹き飛ばす。背後には攻撃できないのが残念。

通常

特殊



固有技

怨恨的 斬撃
（えんこんてき ざんげき）

崩し

両手の鎌で敵の足を払う技。多段攻撃で攻撃の持続時間も長く、通常サイズの敵はヒット時に転倒させられる。さらに隙も少ない高性能な技と言える。この技のあとは、地上での攻撃であればどんな技でも追撃を決められる。

恍惚的 吸収
（こうこつてき きゅうしゅう）

ガード不可

鎌で敵を串刺しにし、その体力を吸収する。体力は、ボスクラスを除く通常サイズの敵や味方の兵から吸収できる。技中は防御力が0になるので、味方だけがいる場所へ移動して技を出すか、士気が下がっている敵を狙おう。

呪詛的 千棘
（じゅそてき せんきょく）

ガード不可
崩し

鎌から複数の棘を発射する。技発動後に△ボタンを押すと2回目の攻撃をする。射程距離は短いが、光秀の背後を除く周囲180度を狙える攻撃範囲が魅力。通常サイズの敵はヒット時に動きが止まり、恐慌状態となる。

屈辱的 追打
（くつじょくてき ついだ）

自分の足元にいる敵を攻撃する。一度△ボタンを押すだけで4連撃となり、ボタンを連打すると攻撃をくり返す。技発動後も自由に移動可能で、敵に囲まれたときの迎撃に使いやすいが、攻撃終了後は無防備となる。

守護的 鎧骨

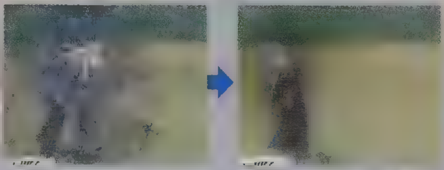
バサラ100%

光秀の周囲に5つのドクロを浮遊させ、これを楯にして身を守る技。ドクロは光秀がダメージを受けるごとに1個ずつ減っていき、5回ダメージを受けると技が解除される。なお、この技はほかの固有技との併用が可能。

恐慌的 邪気
（きょうこうてき じゃき）

ガード不可

正面に邪気を発し、足軽や忍者といった敵を恐慌状態にさせる技。射程距離がかなり長く、遠くにいる敵にもヒットするので余計な戦闘を回避できる。ただし、難易度が究極だと敵は恐慌状態にならず、技を使う必要はない。



ザビー教

ザビー

声：塩屋浩三

基本データ

出現条件
真田幸村で天下統一を果たす

タイプ	属性
パワー	炎

体力	攻撃力	防御力
29000	900	500

固有技一覧

技名	習得するレベル
炎あれ（ほのおあれ）	初期
祈りあれ（いのりあれ）	初期
天罰あれ（てんばつあれ）	レベル5
突撃あれ（とつげきあれ）	レベル11
天使あれ	レベル17
恵みあれ（めぐみあれ）	レベル19

成長一覧

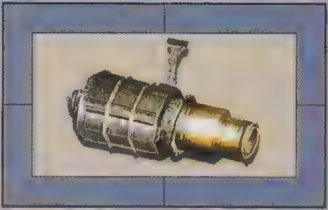
レベル	必要経験値	基本体力
1		29000
2	7000	30300
3	7500	31600
4	8500	32900
5	10000	34200
6	11500	35500
7	13500	36800
8	16500	38100
9	20000	39400
10	25000	40900
11	30000	42400
12	30000	43900
13	30000	45400
14	30000	47100
15	35000	48800
16	35000	50500
17	35000	52200
18	40000	54700
19	47000	57700
20	62000	61700

装備武器

1 E.ブレイク

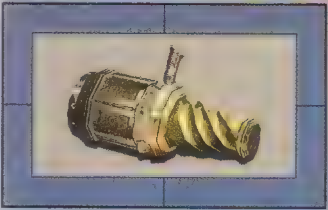
攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
45	25	5	0	0%

2 D.キャノン



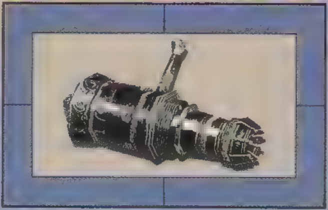
攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
150	50	5	0	0%

3 C.アタック



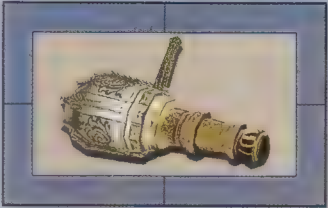
攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
500	100	5	1	0%

4 B.ソウル



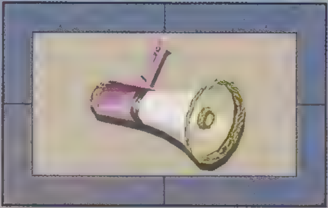
攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
300	500	5	15	0%

5 A.バスター



攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
1011	250	6	7	+10%

6 S.メガホン



攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
500	700	7	7	+35%

固有技を組み合わせれば、さまざまな戦術が選択可能に！

ザビーは通常技を4～7段目で止め、再度通常技につなげる、といった隙の少ない攻撃でヒット数を稼ぐのが基本。固有技は、遠距離から攻撃できる「炎あれ」が便利。「天使あれ」が習得できるまでは、これとほかの技を組み合わせよう。また、「天使あれ」が使用可能になったら、必ずセットしたい。この技は、最大で5回も攻撃を防いでくれるため、敵の集団に強引に攻め入ってから「祈りあれ」や「恵みあれ」が使えるなど、戦術の幅が広がる。また、ザビーはジャンプが低く、凧に乗った忍者を攻撃できない。凧に乗った忍者には、まれにバサラ技が当たる程度なので、無視したほうがいい。

⬅バサラ技は敵に攻撃が当たりにくく、攻めるには使いにくい。固有技をメインに闘おう。

➡遠距離からの「炎あれ」は、接近する敵の数を減らせるので、優位に戦闘を進められる。

技分析

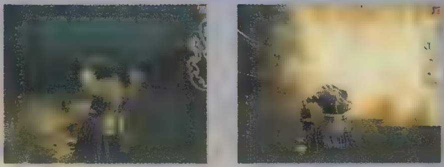
通常技

1〜3段目は攻撃の振りが遅く、正面にしか攻められない。敵を必ず正面にとらえられるようにザビーの位置を調整し、事前に反撃を回避したい。だが、4〜7段目はザビーが回転しながら攻撃するので、ここで周囲の敵を巻き込める。攻撃後の隙も少ないので、4〜7段目のいずれかで止めて、再度1段目につなげるのが理想的。

バサラ技

ガード不可

空から落ちてきたキャノン砲を使って、派手な砲撃をくり返す。この攻撃は射程距離が短く、技発動中に砲撃の向きが変えられないため、思ったよりもダメージを与えられない。ちなみに、砲撃終了後の決めポーズでも、接近してきた敵を吹き飛ばす攻撃ができる。



ガード＆ステップ

ガードは両手の武器で正面を堅め、背後以外の攻撃を防ぐ。前後へのステップは、移動したあとに隙ができる。極力、移動速度が速い左右へのステップを使おう。

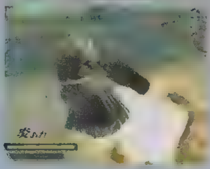
ガード

ステップ

ジャンプ攻撃

通常は、ジャンプ直後から攻撃できて隙が少なく、連発すればヒット数をつなげられる。特殊は攻撃後に硬直時間がある突進技だが、通常サイズの敵を吹き飛ばす。

通常



特殊

固有技

炎あれ
（ほのおあれ）

両手についたバズーカ砲で、正面に砲撃する。△ボタン連打で最大3連射までできるが、どこで止めても動作後に隙がある。射程距離が長く遠距離から攻撃できるので、敵と接近するまえに、ある程度相手の数を減らせる。

祈りあれ
（いのりあれ）

溜し

音程の外れた声で歌って、自らが発した音符で周囲の敵を攻撃する。攻撃の発生は遅いが、攻撃回数が多く複数の敵を同時に相手にできるのが特徴。なお攻撃を受けた通常サイズの敵と味方は、恐慌状態となる。

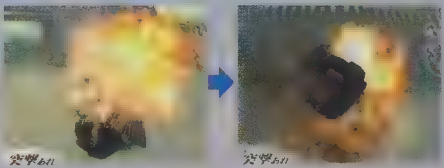
天罰あれ
（てんばつあれ）

前方にザビーのミニ人形を3体出現させる技。それぞれの人形は正面と左右斜めの3方向へ前進し、敵に触れるか一定距離を進むと爆発する。連続で何個も出せるため、向かってくる敵を迎撃する防衛手段として使おう。

突撃あれ
（とつげきあれ）

溜し

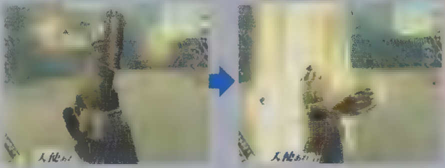
バズーカ砲を後ろに向けて噴射し、その力を利用したザビーが回転しながら突進する。突進距離が長いので、攻撃しつつ逃げることを考え、敵に囲まれた状況で出すといい。技後に隙があるため、ボス戦時の使用は控えたい。



天使あれ
（てんしあれ）

バサラ100%

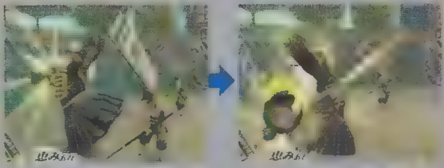
技を発動すると、ザビーの周囲に5体の天使が舞い降りる。天使はザビーの攻撃を代わりに受け、攻撃を受けるたびに1体ずつ減っていく。この技はほかの固有技と同時に使用でき、防御手段としての価値はかなり高い。



恵みあれ
（めぐみあれ）

バサラ50%

敵に、愛の平手打ちを決める。通常サイズの敵に当てると、その周囲に?マークが表示され、敵がおにぎりか爆弾に変化。大型の敵は変化しないが、一撃で倒せる。なお、名前つき武将には微量のダメージしか与えられない。



島津軍

島津 義弘

声：緒方賢一

出現条件		
いつき、ザビーの両方で天下統一を果たす		
タイプ	属性	
パワー	雷	
体力	攻撃力	防御力
28000	700	450

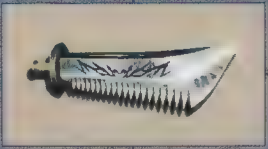
固有技一覧

技名	習得するレベル
示現流 撃昌（じげんりゅう げきしょう）	初期
示現流 六進（じげんりゅう りくしん）	初期
示現流 喝破（じげんりゅう かっぱ）	レベル4
示現流 高波（じげんりゅう たかなみ）	レベル10
示現流 来迅（じげんりゅう らいじん）	レベル17
—	

レベル	必要経験値	[illegible]
1	—	28000
2	7000	29300
3	7500	30600
4	8500	31900
5	10000	33200
6	11500	34500
7	13500	35800
8	16500	37100
9	20000	38400
10	25000	39900
11	30000	41400
12	30000	42900
13	30000	44400
14	30000	46100
15	35000	47800
16	35000	49500
17	35000	51200
18	40000	53700
19	47000	56700
20	62000	60700

装備武器

1 斬岩剣 青嵐



攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
45	25	5	0	0%

2 斬鉄剣 鬼皇

攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
150	50	5	0	0%

3 家宝 雷神剣

攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
400	100	5	1	0%

4 粉砕棒 金剛

攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
200	400	5	15	0%

5 両断斧 天雷

攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
914	500	9	5	+10%

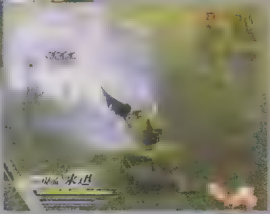
6 竹刀

攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
500	1000	7	0	+35%

移動や攻撃の動きは遅いが攻撃力の高さは最高クラス！

通常技の初段は空振りすると隙が大きいので、外さないことを第一に意識したい。2~7段目はどこで止めても隙が少なく、周囲にいる敵の状況を見つつ、固有技やバサラ技につないでいくのが基本戦法だ。固有技は、複数の敵を一度に攻撃するなら「示現流 六進」が重宝する。これは攻撃しながら大きく移動できる技で、逃げる際にも使いやすい。多段ヒットを狙う場合は「示現流 高波」がオススメ。通常技の2~7段止めから「示現流 高波」で敵を浮かし、さらに通常技へ連繋しよう。「示現流 来迅」は射程距離が長く、弓兵の射程外から攻撃できるため安全に闘える。これら3つの技からふたつ選ぶといい。

⬅凧に乗った忍者はジャンプ攻撃でのみ倒せる。ジャンプの頂点で◎ボタンを押そう。

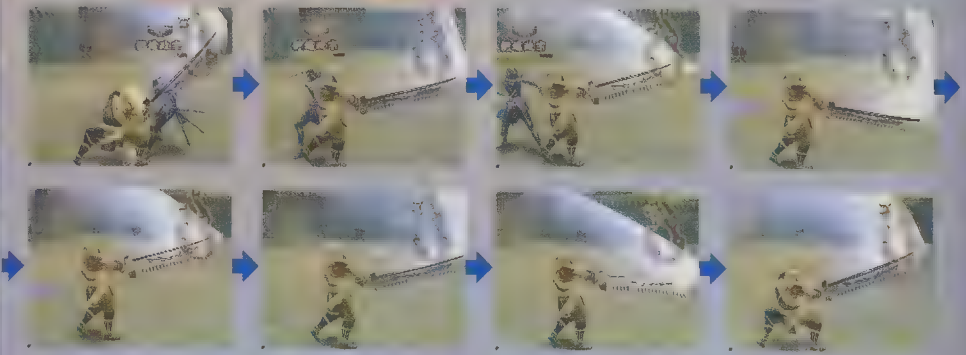


➡長い射程距離を誇る「示現流 来迅」。敵がこちらに気づかない場所からでも攻撃できる。

技分析

通常技

1段目の攻撃を空振りしてしまうと、2段目に移行できず、かなりの隙ができる。2段目以降であれば、空振りしてもつぎの攻撃は出せる。2〜7段目は正面に連続攻撃をするので、ダメージを与えやすい。技後の硬直時間が短く、7段目で止めてから再度1段目や固有技、さらにはバサラ技へつないでいけば、確実にヒット数を稼げる。



バサラ技

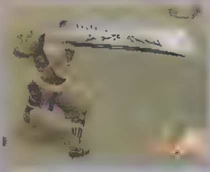
ガード不可

通常技に似た動作で連続攻撃をしたあと、通常サイズの敵を上空へ打ち上げる技。通常技や大半の固有技の途中で技を発動すれば、簡単にヒット数が増える。攻撃中は自由に移動できるため、複数の敵がいる場合は移動しつつ戦い、1対1の際は敵を正面にとらえて技を決めよう。

ガード＆ステップ

攻撃の動作が大きいため、ガードを使う機会は多い。ステップは、左右と後ろへの移動距離が短く、前は長め。前方へのステップは、無敵状態も長いので役立つ。

ガード



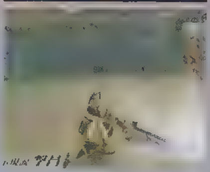
ステップ

ジャンプ攻撃

通常時は、下方向を斬りつける。攻撃範囲が広く、段差の上の敵にも攻撃が届く。上空から剣を振り下ろす特殊攻撃は、通常サイズの敵と鉄柱兵をのけぞらせられる。

通常

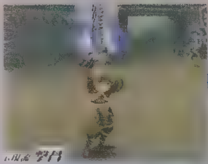
特殊



固有技

示現流 撃昌
（じげんりゅう げきしょう）

剣に雷を溜めたあと、前方へ1回転しつつ武器を振り下ろす。技発動時から攻撃状態となり、広い範囲へ攻撃できる。ヒット後は通常サイズの敵をダウンさせられる。技中の隙は大きいが、空振りさえしなければ問題ない。



示現流 六進
（じげんりゅう りくしん）

剣を水平に構えたまま正面へ突進し、最後に大きくなぎ払う。突進中から攻撃が可能で、このときは攻撃範囲が広く、複数の敵を同時に倒せる。通常サイズの敵を吹き飛ばす効果もあるので、敵に囲まれたときに使おう。

示現流 喝破
（じげんりゅう かっぱ）

ガード不可

正面の敵に、気合の入った喝を飛ばす。足軽や忍者などの敵は恐慌状態になり、ほぼ一撃で倒せるようになる。ただし、難易度が究極のときは、どの敵も恐慌状態にならない。技自体が無意味になるので事前に選ばないこと。

示現流 高波
（じげんりゅう たかなみ）

武器を振り上げると同時に、地面から衝撃波を出す。通常サイズの敵を上空に吹き飛ばすうえ、技後は追撃を決められる。攻撃の射程距離も長めで、複数をまとめて攻撃したり、通常技からの連続攻撃に組み込める。

示現流 来迅
（じげんりゅう らいじん）

雷でできた塊を正面へ飛ばす技で、長い射程距離を持つ。技発動時から△ボタンを押しっぱなしにすると、雷の塊が大きくなって攻撃力が上がる。さらに、塊の移動速度も遅くなるので、敵に連続ヒットさせやすい。

徳川軍

本多忠勝

声：なし

基本データ

出現条件
本多忠勝を除く、すべての武将で天下統一を果たす

タイプ	属性
パワー	雷

体力	攻撃力	防御力
32000	800	700

固有技一覧

技名	習得するレベル
機動形態（きどうけいたい）	初期
防御形態（ぼうぎょけいたい）	初期
攻撃形態（こうげきけいたい）	レベル7
電磁形態（でんじけいたい）	レベル18
—	—
—	

成長一覧

レベル	必要経験値	基本体力
1	—	32000
2	8000	33300
3	9000	34600
4	10000	35900
5	12000	37200
6	14000	38500
7	17000	39800
8	21000	41100
9	25000	42400
10	31000	43900
11	37000	45400
12	37000	46900
13	37000	48400
14	37000	50100
15	44000	51800
16	44000	53500
17	44000	55200
18	64000	57700
19	94000	61700
20	156000	70100

装備武器

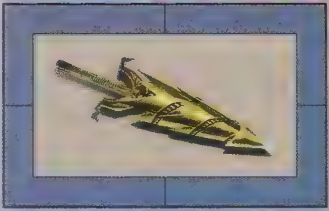
1 機巧槍 黒王

攻撃力	45
防御力	25
攻撃力成長率	5
防御力成長率	0
クリティカル率	0%

2 機巧槍 牙王

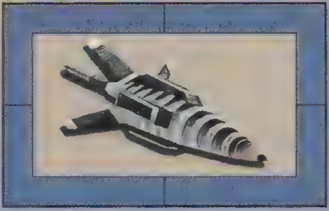
攻撃力	150
防御力	50
攻撃力成長率	5
防御力成長率	0
クリティカル率	0%

3 機巧槍 [illegible]王



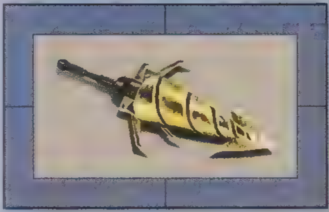
攻撃力	400
防御力	100
攻撃力成長率	5
防御力成長率	1
クリティカル率	0%

4 機巧槍 天王



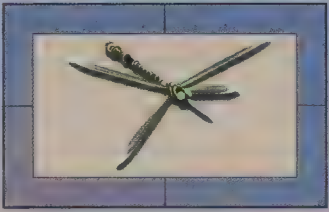
攻撃力	200
防御力	518
攻撃力成長率	5
防御力成長率	13
クリティカル率	0%

5 機巧槍 雷帝



攻撃力	1012
防御力	400
攻撃力成長率	7
防御力成長率	7
クリティカル率	+10%

6 蜻蛉斬



攻撃力	1210
防御力	1000
攻撃力成長率	5
防御力成長率	0
クリティカル率	+30%

基本性能は間違いなく最強!! クセの強さを使いこなせ!

忠勝は、ほかの武将たちと基本性能が大きく違う。騎乗できないが、移動は滑るように動くため、馬に乗って移動するときのような制御方法が必要となる。アイテムや玉手箱が取りにくい場合は、進行方向へ左スティックを倒しつつ、通常技を出して取ろう。そのほかにも、飛んできた矢（火矢は除く）や銃の弾、岩ではダメージを受けないうえ、気絶やダウン状態にならない強みもある。基本戦法は、移動中に隙が少ない通常技の3段目か5～6段目で止める攻撃をくり返し、攻撃範囲の広いバサラ技へつなぐ。固有技は、先を急ぐなら「機動形態」、敵が多いなら「防御形態」というように、ステージごとに使い分けよう。

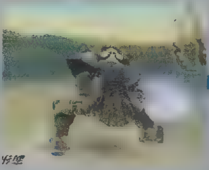
←凧に乗った忍者はジャンプ特殊攻撃で撃墜するか、「攻撃形態」やバサラ技が有効だ。

➡ジャンプした直後に◎ボタンを連打して攻撃すると、簡単にヒット数が稼げるはず。

技分析

通常技

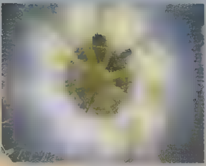
武器を横に大きく振り回すうえ、忠勝の体格に武器の大きさも加わり攻撃範囲はかなり広い。ヒット数を稼ぐなら、3段目と5〜6段目後の硬直時間が短いので、ここで止めて再び1段目から出し直そう。なお、攻撃時に大きく前進する3段目以降は空振りしやすい。技中は左スティックで敵のいる方向へ移動位置を調整すること。



バサラ技

ガード不可

槍を地面に突き立てたあと、背中に黄色の輪を広げつつ上昇し、上空から放電する。槍を突き立てた瞬間と、放電時に敵を攻撃する。最大の長所は、放電時の攻撃範囲の広さ。自分の周囲はもちろん、かなり遠くまで攻撃できる。攻撃威力も高いので、ボス以外は一掃できるはず。

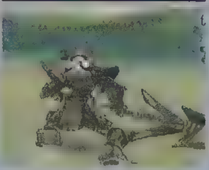


ガード&ステップ

ガードは背後以外の攻撃を防ぐが、忠勝は弓や銃などからダメージを受けないので、頼る機会は少ない。ステップは後退時の速度が速く、すぐに戦線を抜け出せる。

ガード

ステップ



ジャンプ攻撃

ジャンプ攻撃は当たると通常サイズの敵を吹き飛ばす。攻撃の出が速く、ジャンプ直後に出せば隙が少ない。特殊もヒット時に通常サイズの敵を吹き飛ばす。

通常

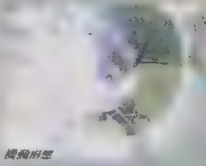
特殊

固有技

機動形態
（きどうけいたい）

バサラ25%

バサラゲージを25%使い、20秒間移動速度を上げる。技中は△ボタンを押して段階を上げるたびにゲージを消費。速度は3段階まで上昇し、それぞれ通常の1.17、1.37、1.6倍に。受けるダメージも1.5、2.25、3.38倍。


機動形態

機動形態

防御形態
（ぼうぎょけいたい）

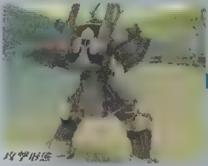
バサラ25%

20秒間防御力を上げる。△ボタンを押して段階を上げるたびにバサラゲージを25%使うが、防御力は通常時の＋300、＋600、＋900まで上がる。技中は、移動速度が0.8、0.64、0.51倍になり、攻撃力も0.5倍に下降。

攻撃形態
（こうげきけいたい）

[illegible]し
バサラ25%

バサラゲージを25%使い、両肩に砲台を20秒間出現させる。再度△ボタンを押すと砲撃が可能。通常の弾は炎属性で、「プラズマ発生装置」をつけると雷属性の弾を撃つ。技の使用中は攻撃力＋300だが、防御力は0に。


攻撃形態

電磁形態
（でんじけいたい）

バサラ100%

20秒間、周囲にプラズマを発して攻撃する。使用中は、被ダメージ量が2倍でジャンプなどの動きも制限されるが、通常サイズの敵を吹き飛ばせるうえ、攻撃力が＋300も上がる。集団戦や1対1で積極的に使っていきたい。

織田軍

まつ

声：甲斐田裕子

基本データ

出現条件
前田利家で天下統一を果たす

タイプ	属性
スピード	氷

体力	攻撃力	防御力
18000	600	450

固有技一覧

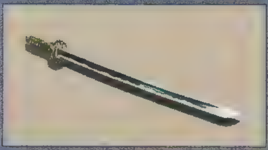
技名	習得するレベル
行け、鷹よ！（いけ、たかよ！）	初期
秘剣 彗星突き（ひけん すいせいづき）	初期
秘剣 天駆け星（ひけん あまかけぼし）	レベル4
秘剣 夢氷斬り（ひけん むひょうぎり）	レベル9
行け、鷹たちよ！（いけ、たかたちよ！）	レベル17
—	

成長一覧

レベル	必要経験値	基本体力
1	—	18000
2	7000	18600
3	7500	19200
4	8500	19800
5	10000	20400
6	11500	21000
7	13500	21600
8	16500	22200
9	20000	22800
10	25000	23800
11	30000	24800
12	30000	25800
13	30000	26800
14	30000	28000
15	35000	29200
16	35000	30400
17	35000	31600
18	40000	33100
19	47000	34600
20	62000	37100

装備武器

1 小狐

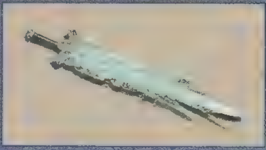


攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
45	25	5	0	0%

2 梅光

攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
150	50	5	0	0%

3 小鷹



攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
400	100	5	1	0%

4 菊花

攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
300	400	5	15	0%

5 神威

攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
900	150	6	6	+10%

6 前田家の食卓

攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
1000	1000	6	0	+25%

通常技後の隙をフォローするように固有技を活用せよ!

敵の集団と戦う場合は、攻撃範囲の広い通常技の4段までをくり返し使っていくのがオススメ。ただし、後方から敵が接近してきた場合には、突進移動をする「秘剣 彗星突き」か「秘剣 天駆け星」を使い、通常攻撃後にできる隙をフォローする必要がある。バサラゲージが溜まっている状況なら、敵をなるべく密集させて、その中央でバサラ技を発動すれば敵を一掃できて効率もいい。ボスとの戦いでは、遠距離へ攻撃する「行け、鷹よ!」か「行け、鷹たちよ!」が役に立つ。射程距離の長さを活かし、遠方にいる敵に対してうまく鷹をヒットさせていけば、敵武将を接近させることなく簡単に倒すことができるのだ。

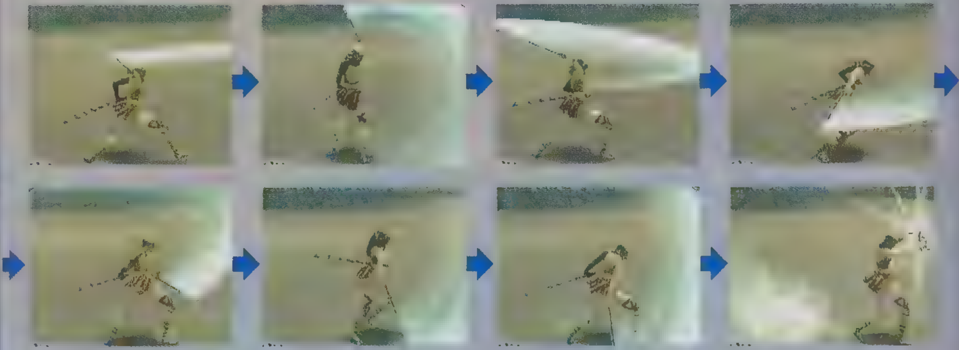
←バサラ技の性能はかなり高い。周囲に敵が密集している状況では必ず使っていこう。

➡凧忍者が降下中でなければ、ジャンプ特殊攻撃では落とせない。バサラ技で撃墜しよう。

技分析

通常技

攻撃が速く使い勝手がいい。しかし、途中で動きを止めてしまうと必ず武器を鞘に収めるため、大きな隙ができる。1～4段目までは左右に武器をなぎ払い、その後の5～8段目は縦に武器を振り下ろして攻撃する。4段目までは広い範囲で多数の敵を相手にできるが、5段目以降は前方に敵が集中しているときに使うといい。



ムソウ技

ガード不可

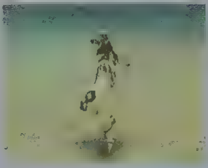
地面から巨大な氷柱を突出させて敵の動きを止め、氷柱が砕ける際にダメージを与え続ける。まつの周囲を広い範囲で攻撃できる技で、敵に囲まれたときに使用すると効果的。最初の氷柱さえ敵にヒットしていれば、その後もダメージを安定して与えられる。

ガード＆ステップ

ガードは、正面にいる敵に背と武器を向け、その攻撃を弾く。前後左右へのステップは、すばやく一足飛びを行なう。移動時の動作が小さくて小回りも利きやすい。

ガード

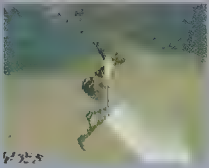
ステップ



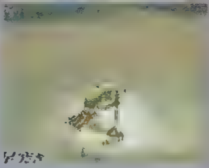
ジャンプ攻撃

通常攻撃は、タイミングよく□ボタンを押せば2回攻撃でき、特殊攻撃は通常サイズの敵を吹き飛ばせる。なお、どちらもジャンプが低く、凧に乗る忍者は攻撃できない。

通常



特殊



固有技

行け、鷹よ!
(いけ、たかよ!)

まつの正面方向へ1羽の鷹を飛ばす。鷹は一直線に飛んでいき、これが当たると通常サイズの敵を吹き飛ばせる。攻撃の射程距離が長く、前方の少し離れた場所にいる敵を攻撃する場合には重宝する。

秘剣 彗星突き
(ひけん すいせいづき)

目の前に無数の突きをくり出したあと、突進して攻撃する。突き部分は△ボタンを連打することにより、攻撃回数を増やせる。また、突進攻撃を放つときに進みたい方向へ左スティックを倒すと、まつの向きを変えられる。

秘剣 天駆け星
(ひけん あまかけぼし)

前方向へ高速で突進しながら攻撃を行なう。突進時の速度が速くて使いやすいが、技終了時に武器を鞘に収める動作を取る。このときに隙が大きくなり、突進先で待ち受ける敵兵たちから攻撃を受けてしまうことも。

秘剣 夢氷斬り
(ひけん むひょうぎり)

自身が高速で回転しながらジャンプしたあと、周囲にいる敵を凍らせて一定時間動きを封じる。広範囲にいる敵を同時に凍結させられるのは嬉しいが、回転中と敵を凍らせるまでは一切攻撃できず、技後の硬直時間も長い。

行け、鷹たちよ!
(いけ、たかたちよ!)

「行け、鷹よ!」を強化した技で、正面に鷹の大群を飛ばす。基本的な使い方と性能は「行け、鷹よ!」と同じだが、鷹の数が増加した分攻撃範囲も広がり、多くの敵を巻き込める。射程距離も長く使い勝手がいい技だ。

上杉軍

かすが

声：桑谷夏子

基本データ

[illegible]
上杉謙信、猿飛佐助の両方で天下統一を果たす

タイプ	属性
バランス	闇

体力	攻撃力	防御力
22000	600	300

固有技一覧

技名	習得するレベル
密儀 光輪（みつぎ こうりん）	初期
密儀 白夜（みつぎ びゃくや）	初期
密儀 輝眩（みつぎ かぐら）	レベル4
密儀 陽炎（みつぎ かげろう）	レベル9
密儀 御鏡（みつぎ みかがみ）	レベル13
密儀 星芒（みつぎ せいぼう）	レベル18

成長一覧

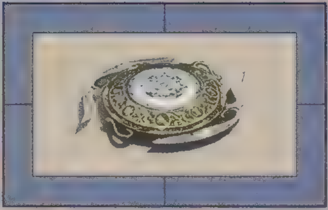
レベル	必要経験値	基本体力
1	—	22000
2	7000	22600
3	7500	23200
4	8500	23800
5	10000	24400
6	11500	25000
7	13500	25600
8	16500	26200
9	20000	26800
10	25000	27800
11	30000	28800
12	30000	29800
13	30000	30800
14	30000	32000
15	35000	33200
16	35000	34400
17	35000	35600
18	40000	37100
19	47000	38600
20	62000	41100

装備武器

1 八峰輪宝

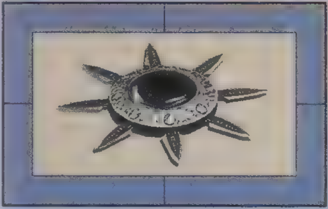
攻撃力	45
防御力	25
攻撃力成長率	5
防御力成長率	0
クリティカル率	0%

2 八印輪宝



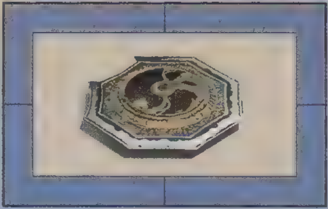
攻撃力	150
防御力	50
攻撃力成長率	5
防御力成長率	0
クリティカル率	0%

3 八旋輪宝



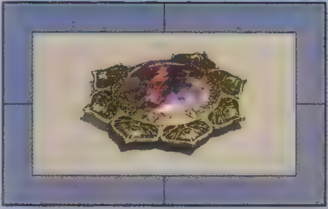
攻撃力	400
防御力	100
攻撃力成長率	5
防御力成長率	1
クリティカル率	0%

4 八角輪宝



攻撃力	300
防御力	500
攻撃力成長率	5
防御力成長率	14
クリティカル率	+5%

5 八極輪宝



攻撃力	800
防御力	250
攻撃力成長率	5
防御力成長率	6
クリティカル率	+10%

6 乾羽輪宝

攻撃力	500
防御力	1500
攻撃力成長率	8
防御力成長率	0
クリティカル率	+35%

「密儀 陽炎」をヒットし、通常技のあいだも◉ボタンを押して攻撃!

どの攻撃でもリーチは短いが、持ち前のすばやさと攻撃時の隙の小ささをフルに活かして敵の集団へ突撃するのが基本。バサラ技は攻撃範囲が広くて使いやすいので、通常技の3発目までを何度もくり返してヒット数を稼ぎ、できるだけバサラゲージを溜めるように戦うこと。敵武将と戦う際には、「密儀 御鏡」多用して遠距離から攻撃すると安全に戦える。また、通常技で攻撃すると同時に「密儀 陽炎」をくり返すという戦法も効果的だ。なお、ジャンプ中に⊗ボタンを押すと、猿飛佐助と同様に鳥につかまって移動できる。滑空中にできる攻撃も佐助と同じだ。

⬅ジャンプの頂点でタイミングよく◉ボタンを押し、凧に乗っている忍者を狙い討て!

➡1対1の戦闘は、遠距離から「密儀 御鏡」を使おう。敵から離れた場所で技を出すこと。

技分析

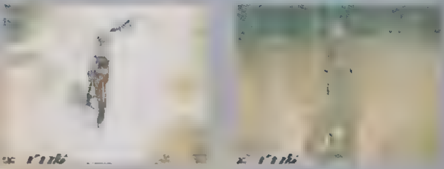
通常技

両手に持った武器を使って、広い範囲を攻撃する。1段目の攻撃が出るのがかなり速いのが特徴。全体的にリーチが短い反面、技の途中と最後の隙が少ない。とはいえ、8段目のみリーチが長くて隙が大きいので、敵の集団と戦う際には5～6段目の攻撃で止めるといいだろう。リーチの短さは、かすが自身の機敏さでフォローできる。

バサラ技

ガード不可

両手に武器を構え、一定時間自身と分身が回転しつつ周囲を攻撃し続ける。また、攻撃が継続しているあいだも左スティックで自由に移動できる。敵の集団の中央へ移動してから技を発動すると高い効果が得られるはず。攻撃のリーチが短い点は、つねにかすがを移動させてカバーすること。



ガード&ステップ

ガードは両手の武器を前方に構え、正面と左右からの攻撃を防ぐ。ステップは、左右へは側転、前後には前転と後転で移動する。どのステップも移動時の動作が大きい。

ガード　ステップ

ジャンプ攻撃

通常は下方を3回連続攻撃する。特殊は地面に向かって突進し、通常サイズの敵を吹き飛ばせる。鳥につかまっての通常攻撃は正面、特殊は下方を攻撃する。

通常　特殊

固有技

密儀 光輪
（みつぎ こうりん）

かすがの右前方から左前方にかけて、120度の範囲を攻撃する。攻撃範囲が限られているため、前方に敵が並んでいる状況で使うのがベスト。接近戦での使用には向かず、敵に囲まれているときは使わないのが鉄則。

密儀 白夜
（みつぎ びゃくや）

ガード不可

地中に潜り込んで前方へ移動し、ある程度の距離を進むと、上空へ飛び上がりつつ攻撃する。地中にいるあいだは無敵なので、敵に囲まれて集中攻撃を受けているときに使おう。攻撃後はジャンプ攻撃を自由に行なえる。

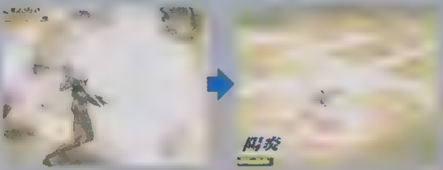
密儀 神楽
（みつぎ かぐら）

ガード不可

目の前に強い光を発光させる。一定範囲内にいる敵にわずかなダメージを与えるうえ、少しのあいだその動きを封じられる。閃光の中心部分がヒットした敵は気絶状態となるが、大型サイズの敵が体勢を崩すことはない。

密儀 陽炎
（みつぎ かげろう）

攻撃を受けた瞬間にタイミングよく◎ボタンを押すと、敵の頭上にワープし、その後落下しながら攻撃を放つ。この技は、体力が少し回復するうえ、大型サイズ以外の敵を気絶状態にできる。さまざまな局面で頼りになる。



密儀 御鏡
（みつぎ みかがみ）

かすがの正面に、高速で回転しながら攻撃する分身を出現させる。分身は一直線上を進んでいくので、遠くの敵まで攻撃できる。1対1の戦闘で敵が離れた場所にいる場合や、正面に敵が密集しているときに使おう。

密儀 星芒
（みつぎ せいぼう）

バサラ100%

バサラゲージを100%使い、周囲に4枚の手裏剣を15秒間浮遊させる。この手裏剣が敵に当たると、通常サイズの敵を大きく吹き飛ばせる。なお、技が発動している最中は自由に行動できるうえ、通常技も使用可能。

織田軍

前田 利家

声：坪井智浩

基本データ

出現条件		
濃姫で天下統一を果たす		

タイプ	属性
バランス	炎

体力	攻撃力	防御力
26000	650	100

固有技一覧

技名	習得するレベル
行け、鷹よ！（いけ、たかよ！）	初期
本能の打撃（ほんのうのだげき）	初期
野生の斬撃（やせいのざんげき）	レベル4
炎の跳躍（ほのおのちょうやく）	レベル9
行け、鷹たちよ！（いけ、たかたちよ！）	レベル17
—	—

成長一覧

レベル	必要経験値	基本体力
1		26000
2	7000	27000
3	7500	28000
4	8500	29000
5	10000	30000
6	11500	31000
7	13500	32000
8	16500	33000
9	20000	34000
10	25000	35300
11	30000	36600
12	30000	37900
13	30000	39200
14	30000	40700
15	35000	42200
16	35000	43700
17	35000	45200
18	40000	47200
19	47000	49200
20	62000	52200

装備武器

1 巨槍安達太良

攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
45	25	5	0	0%

2 巨槍武蔵

攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
150	50	5	0	0%

3 巨槍赤城

攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
400	100	5	1	0%

4 豪槍大和

攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
200	500	5	15	0%

5 雲海無尽

攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
800	250	5	8	+10%

6 カジキマグロ

攻撃力	防御力	攻撃力成長率	防御力成長率	クリティカル率
1100	500	5	5	+30%

「炎の跳躍」を多用して、ところ狭しと暴れまくれ

基本的な戦い方は、敵の集団に突入して、通常技の7段目までをくり返しヒットさせていくという方法。利家は槍を操るキャラクターではあるが、攻撃時のリーチが短く隙も小さいため、敵の攻撃を受けにくい。また、攻撃回数が多い「炎の跳躍」は、連発するだけであっという間にヒット数が増えていく。もちろん、通常技からこの技に連繋してもいい。遠くにいる敵や接近されたくない爆弾兵や敵武将などとの戦闘では、「行け、鷹よ!」と「行け、鷹たちよ!」のどちらかで応戦しよう。ちなみに、凧に乗っている忍者は、ジャンプの頂点でジャンプ攻撃をするか、「炎の跳躍」で叩き落とせる。

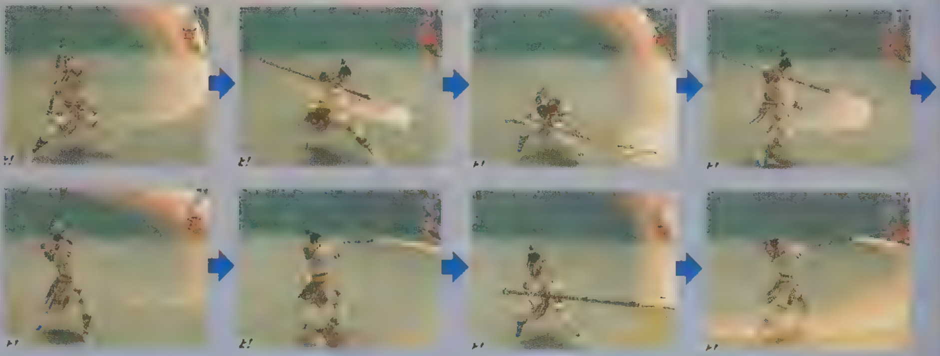
⬅「炎の跳躍」をセットすると戦いがグッと楽になる。容易にヒット数を稼げるのが嬉しい。

➡バサラ技は攻撃範囲が狭く、敵の集団を正面にとらえておかないと効果を発揮できない。

技分析

通常技

全体的に攻撃範囲が広いのがウリ。4段目と8段目以外の攻撃までなら、どこで止めても隙がなく、再び初段から出せばヒットが稼げる。8段目まで出し切ると、最後に見得を切ってポーズを取るため、かなり長い時間の隙ができる。最後まで通常技を出す場合は、すぐに固有技かバサラ技へ連繋しよう。



バサラ技

ガード不可
無し

前方に火炎を吐く攻撃をする。攻撃範囲が極端に狭く、正面に密集している敵は一網打尽にできるが、背後にいる敵に攻撃が当たらないのが苦しいところ。背後に忍び寄ってくる敵には、攻撃終了直後に反撃される恐れがある。技が終了したらすぐさまガードを固めること。

ガード&ステップ

ガードは槍を前方に構えて敵の猛攻を防ぐ。左右と後方へのステップは一足飛び、前方には前転で移動する。ステップは、ほかのキャラクターに比べて動作が大きい。

ガード

ステップ

ジャンプ攻撃

ジャンプして足元をなぎ払うジャンプ攻撃は、対地上の敵用。特殊は、落下しながら地面に槍を豪快に叩きつける。落下地点に敵がいるのを確認して使おう。

通常

特殊

固有技

行け、鷹よ!
（いけ、たかよ!）

利家の正面に1羽だけ鷹を飛ばす。かなり射程距離が長いので、遠距離にいる敵を撃破したいときに活用しよう。ボスや爆弾兵といった、近寄らせたくない敵にも先制攻撃を決められる、非常に頼れる技だ。

本能の打撃
（ほんのうのだげき）

ガード不可　楯壊し

ありったけの力で、槍を横になぎ払う攻撃。攻撃が出るまではかなり時間がかかるが、ガード不可なうえに楯壊しの効果も持つ。ただし、接近戦で使おうとすると敵に邪魔されてしまい、技を発動できないことがある。

野生の斬撃
（やせいのざんげき）

楯壊し

足元から槍を振り上げて攻撃し、楯兵が持つ楯を一撃で破壊できる。攻撃が出るまでは無防備な状態が長く続き、その間に敵の攻撃を受けて技が出せなくなることも。周囲に助太刀してくれる味方がいるときに使うといい。

炎の跳躍
（ほのおのちょうやく）

回転しながら前方に大きく跳躍し、その間炎に包まれた槍で幾度も敵を攻撃する。攻撃のスピードが速く、ヒットさせた通常サイズの敵を宙に浮かせられるうえ、攻撃後の隙も小さい。前方に敵の集団がいるときに使おう。

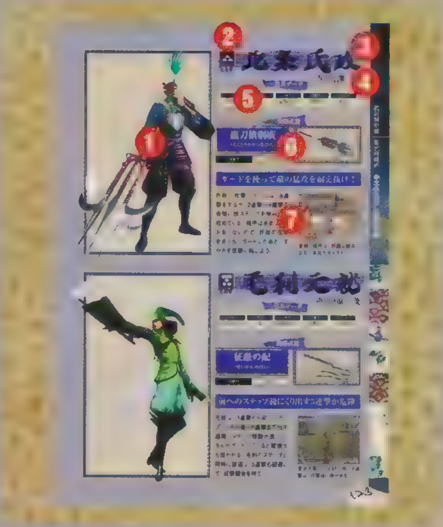
行け、鷹たちよ!
（いけ、たかたちよ!）

正面に向け、大量の鷹たちを飛び立たせて攻撃する。「行け、鷹よ!」をよりパワーアップさせたとも言える技。遠くの敵を狙い討ちできるほか、広い範囲を攻撃できるため、敵の集団との接近戦で使ってもいい。

敵武将解析

ここでは、プレイヤーとして扱えない敵武将を紹介している。各武将ごとに各種パラメーターや装備武器、さらに攻撃パターンなどの攻略法を載せているので、対決まえに確認しておこう。

敵武将解析の見方



❶ 敵武将のイラスト

❷ 所属軍

その武将が所属している軍団の家紋と名称。

❸ その武将の名前

❹ 声

その武将の声を担当した声優の名前。声を出さない武将の場合は、"なし"と記載している。

❺ 基本データ

その武将に関する各種パラメーターを記載している。それぞれの詳細は以下のとおり。

- タイプ：その武将の特性を示し、バランス、パワーのふたつがある。なお、パワーの通常技を受けてしまうと、一定の確率でかなりの隙ができる
- 属性：その武将の属性を示す。属性の種類は、炎、雷、氷の3つ
- 体力：その武将の体力。これが0になると倒したことになる
- 攻撃力：その武将の攻撃力。数値が高いほど、攻撃の威力が高い。合戦時は、この数値に装備武器の効果がプラスされる
- 防御力：その武将の防御力。数値が高いほど、ダメージを受けにくい

❻ 装備武器

その武将が装備している武器の名称とイラスト、及び攻撃力。敵武将の武器自体には、防御力がないのが特徴。また、メカザビーを除くすべての敵武将は、つねに同じ武器を使う。メカザビーだけは、合戦開始時に選んだ難易度によって装備武器が変わり、難易度がふつうだと「E.ブレイク」、難しいだと「C.アタック」、究極では「A.バスター」を装備する。

❼ 攻略方法

その武将を倒すための手順や相手の攻撃パターンをまとめている。

※P125のメカザビーは敵総大将ではないので、ほかの敵武将とは区別している

北条氏政

北条軍

声：宮澤　正

基本データ

タイプ	属性	体力	攻撃力	防御力
バランス	氷	25000	550	450

所持武器

鹿刀槍綱腕

攻撃力	100

ガードを使って敵の猛攻を耐え抜け！

氏政の攻撃パターンは、8連撃をするか、2連撃〜4連撃の合間に横ステップを挟みつつ攻めてくる。相手はあまりガードをしないので、氏政の攻撃をきっちりガードしたあと、すかさず反撃に転じよう。

⬆戦う場所は、邪魔な敵兵が少ない本丸がオススメ。

毛利元就

毛利軍

声：中原　茂

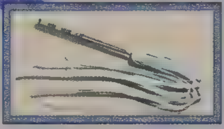
基本データ

タイプ	属性	体力	攻撃力	防御力
バランス	炎	25000	550	450

所持武器

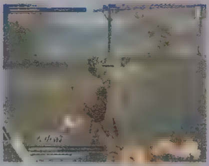
任厳の配

攻撃力	100



前へのステップ後にくり出す5連撃が危険

元就は、3連撃から前へステップし、その後に5連撃まで出す連繋。ステップ移動が速く、こちらがガードしていると背後から狙われる。毛利のステップと同時に後退し、5連撃も回避して、反撃機会を待て。



⬆炎を帯びた元就が放つ8連撃は、攻撃後に隙がある。

徳川家康

徳川軍

声：大川　透

基本データ

タイプ	属性	体力	攻撃力	防御力
バランス	雷	25000	550	450

所持武器

三池光世改槍（みいけみつよあらためやり）

攻撃力	100

ガードですべての攻撃を回避せよ！

家康の攻撃は、すべてガード可能。プレイヤーはひたすらガードに徹し、相手が放つ4連撃や雷に包まれて攻撃する8連撃を防ぎ切ろう。これらの技の終了直後が反撃のチャンス！一気に攻撃を叩き込もう。

⬆家康は、槍を振り回して攻撃するだけ。楽に勝てる。

長曾我部元親

長曾我部軍

声：石野竜三

基本データ

タイプ	属性	体力	攻撃力	防御力
バランス	炎	25000	550	450

所持武器

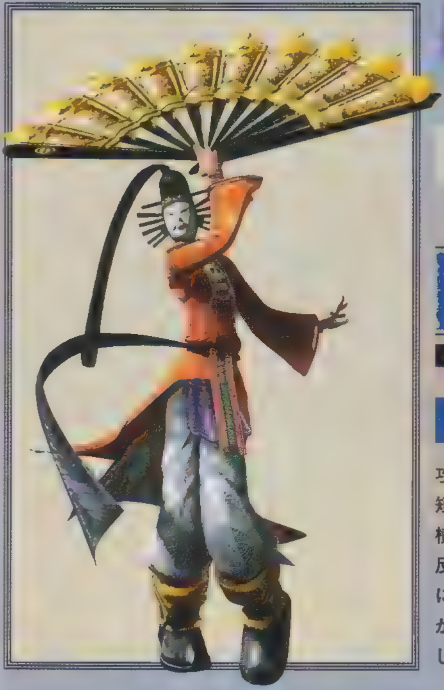
長槍八流（ちょうそうやながれ）

攻撃力	100

前転からのジャンプ攻撃に注意

技の出が速く、広い範囲を攻撃できる少々手強い相手。注意すべきは3連撃から前転したあと、ジャンプ攻撃を行なう連係。背後に回られた場合、ガードもできない。ひとまず前方へ移動してから体勢を立て直そう。

⬆体力が減ってくると、こちらの攻撃ヒット時に前転する。



今川 義元

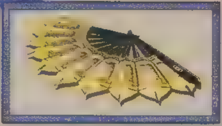
今川軍

声：塩屋浩三

タイプ	属性	体力	攻撃力	防御力
バランス	炎	25000	550	450

武扇左文字

攻撃力	100



本陣の地形をうまく利用しよう

攻撃の動作が小さく、リーチも短め。相手がくり出す8連撃や横ステップ後の4連撃の隙に反撃しよう。なお、今川本陣には敵を呼び出す法螺貝兵がいる。この兵は最優先で倒し、むだな戦闘を避けること。

⬆本陣にある柵を盾にすると、目の前で義元が走り続ける。

メガザビー

ザビー教

声：なし

基本データ

タイプ	属性	体力	攻撃力	防御力
パワー	炎	6500	550	350

ふつう

E.ブレイク

攻撃力	100

難しい

C.アタック

攻撃力	100

究極

A.バスター

攻撃力	100

遠距離からの砲撃にはご用心

中ボスとして登場し、選んだ難易度によって装備する武器が変わる。6連撃後に決めポーズを取るので、そこが攻撃のチャンス。なお、ジャンプ攻撃後に、ザビーと同じ「炎あれ」を使うのでガードで回避すること。

特殊な敵兵について

木騎の攻撃と倒し方

4本の足でノシノシと動き回る重装戦車木騎は、"姉川分断戦"、"四国上陸戦"、"ザビー城攻略戦"の3つの合戦場に登場。遠くから矢を放って攻撃するだけでなく、足下まで近づくと大きな刃を出し、それを前後に揺らしながら爆弾を落としてくる。足を攻撃すればダメージを与えられるが、体の真下に入ると巨大な刃で吹き飛ばされてしまうので注意。バサラ技発動中の無敵状態を利用して、安全に攻撃しよう。また、装備アイテムの「からくり壊し篭手」を身につければ、与えるダメージが通常よりも大きくなる。

⬆プレイヤーを正確に狙って放たれる矢はガード可能。また、木騎が移動中に足に触れると吹き飛ばされる。

⬆体の下に大きな刃を落とし、前後に揺らして攻撃する。周囲にばらまかれる爆弾は移動しつつ回避しよう。

⬆木騎が登場する3つの合戦場では「からくり壊し篭手」を装備しておくといい。バサラ技も活用しよう。

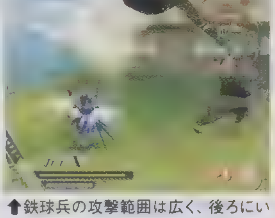
敵兵のサイズによる違い

敵兵はその体の大きさにより、大型サイズと通常サイズの2種類に分けられる。大型サイズは岩投げ兵、鉄球兵、鉄柱兵、門破壊兵の4種類で、通常サイズはそれ以外の敵兵のことを指す。両者の違いは大きさだけでなく、大型サイズの敵は吹き飛ばし性能を持つ技で攻撃しても吹き飛ばず、ダウンや気絶状態になることもない。その点では凧忍者と騎馬兵も同様で、凧忍者は攻撃して地面に落とせば消え、騎馬兵は馬に乗ったまま倒れる。

⬆大型サイズの敵は、攻撃を当てても体力が減るだけで、吹き飛んだりダウンしたりすることはない。

大型サイズの敵が放つ攻撃には要注意

大型サイズの敵兵のうち、門破壊兵を除く3種類の敵兵の攻撃はすべてガード不能。攻撃を食らうと大きく吹き飛ばされ、ダウンしてしまう(本多忠勝は例外)。さらに、岩投げ兵や鉄球兵が武器を振り上げて攻撃の動作に入ったら、ダメージを与えても攻撃を中断させることはできない。その場を移動して回避するか、攻撃をくり出されるまえに倒してしまうこと。鉄柱兵の場合は、回転中にうまく正面から攻撃してダメージを与えれば、攻撃を止められる。



⬆鉄球兵の攻撃範囲は広く、後ろにいても吹き飛ばされることがある。なるべく離れたところに逃げよう。

合戦攻略編

合戦攻略の見方

以降のページでは、各合戦ごとに攻略情報を掲載している。合戦攻略はマップページと攻略ページのふたつから成り、それぞれ見方が違う。ここでしっかりその見方を確認しておこう。

マップページ

攻略ページ

❶ 合戦名

❷ 総大将
倒すと合戦クリアとなる武将のイラストと名前。

❸ マップ概要
そのステージの特徴や、合戦時に注意すべきことなどをまとめている。

❹ 各種データ
合戦の勝利条件や、特別恩賞を獲得するための情報などを記載。詳細は以下のとおり。

・勝利条件：合戦をクリアするための条件
・敗北条件：合戦時にゲームオーバーとなる条件
・特別恩賞：
条件／特別恩賞を得るための条件
獲得経験値／条件クリア後の合戦見分で入手できる経験値
難易度／条件をクリアするのが難しいかどうかを☆印で示す。☆の数が多いほど、より難しい。特別恩賞がない場合は"なし"と記載
・タイムアタック時の制限時間：「背水の砂時計」を装備して、タイムアタックに挑戦する際の制限時間

❺ 敵武将配置図
ステージ上のどの位置に敵武将がいるかを示した地図。各アイコン内に記された番号は、敵武将一覧表の番号と対応している。なお、アイコンの種類については下にある"アイコンの意味"を参照。

❻ 敵武将一覧表
そのステージに登場する敵武将の名前。名前の左側の番号は、敵武将配置図上にあるものと対応している。

❼ 攻略地図
そのステージのマップ。グレーの色がついているものは、障害物を示す。マップ上に壱～伍のアイコンのある場所は攻略するうえで重要な場所となっており、つぎの攻略ページで詳しく解説している。そのほかのアイコンについては、下の"アイコンの意味"を参照。

❽ 攻略ポイント
攻略地図上に配置した、壱～伍までのアイコンがある場所についての解説。おもに、その付近を通過する際の注意点をまとめている。なお、文章中にA～Fといったアイコンがある場合は、"攻略地図"上にある同じアイコンと対応している。

❾ ミッションパネル解説
合戦中にミッションパネルが表示される場合、そのミッションをクリアするための方法を紹介している。

❿ 特別恩賞攻略
合戦中に、特定の条件をクリアすると特別恩賞が得られる場合、その条件を達成するための方法を紹介している。

⓫ 中ボス攻略
総大将ではないが、手強いと思われる敵との戦い方を解説している。基本的に、初めて出会ったときに登場イベントデモが流れるキャラクターが中ボスとなる。武将名の横にあるデータの詳細は以下のとおり。なお、各武器のより詳しいパラメーターはP55以降の武将解析を参照。

・基本能力：
属性／その武将の属性を示す。属性の種類は、炎、雷、氷、闇の4つ
体力／その武将の体力で、難易度と何戦目かによって変化する。これが0になると倒したことになる
攻撃力／その武将の攻撃力。数値が高いほど、攻撃の威力が高い
防御力／その武将の防御力。数値が高いほど、ダメージを与えにくい
・武器：
ふつう／難易度"ふつう"で挑戦したときに、その武将が装備している武器
難しい／難易度"難しい"で挑戦したときに、その武将が装備している武器
究極／難易度"究極"で挑戦したときに、その武将が装備している武器

⓬ ボス攻略
敵軍の総大将を倒すための情報をまとめている。武将名の横にあるデータの見方は、中ボス攻略と同じ。

アイコンの意味

プレイヤーのスタート地点を示す。

つづらがある場所を示す。

その付近につづら兵がいることを示す。

壊すと必ず玉手箱が出現する、つづらの場所を示す。

馬が配置されている場所を示す。

敵武将配置図と攻略地図上で、それぞれ中ボスが出現する場所を示す。

12 敵武将配置図と攻略地図上で、それぞれ総大将が出現する場所を示す。

壱～伍 攻略ポイントを示す。マップ上にこのアイコンがある場合は、あとの攻略ページで解説している。

敵兵、伝令兵、工作兵などが移動していく道筋を示す。

A～F 伝令兵や増援部隊などの出現地点や、攻略ポイント内でより詳しく説明している場所を示す。

ステージ上にある、閉ざされた門を示す。頭上に鍵の印が表示された名前つき武将を倒すと開く。

最北端一揆鎮圧戦

たび重なる戦に、年々重くなっていく年貢。長いあいだ圧政に苦しめられてきた農民たちが、武器を手に蜂起した。舞台は本州最北端の豪雪地。降り積もる雪をかきわけて寒村の奥へと進み、農民たちを率いる少女・いつきを倒して一揆を鎮圧するのだ。吹雪に乗じて仕掛けてくる、一揆部隊の奇襲攻撃に用心しよう。

勝利条件
いつきを撃破する

敗北条件
プレイヤーの死亡

特別恩賞
条件：なし
[illegible]：なし　[illegible]：なし

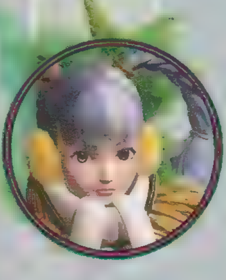
タイムアタック時の制限時間
05:45

敵武将配置図

敵武将一覧表

番号	武将名	番号	武将名	番号	武将名
1	真衛門	11	いつき ※	21	一揆部隊長
2	小右衛門	12	一揆部隊長	22	一揆部隊長
3	竹造	13	一揆部隊長	23	一揆部隊長
4	剛之助	14	一揆部隊長	24	一揆部隊長
5	英二郎	15	一揆部隊長	25	一揆部隊長
6	基兵衛	16	一揆部隊長	26	一揆部隊長
7	雄一朗	17	一揆部隊長	27	一揆部隊長
8	坪八	18	一揆部隊長	28	一揆部隊長
9	淳三郎	19	一揆部隊長	29	一揆部隊長
10	いつき ※	20	一揆部隊長	30	一揆部隊長

※10にいるいつきを倒すと、いつきは11へ移動



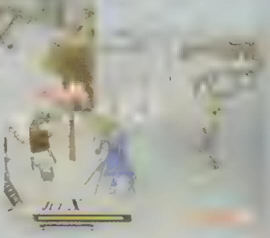
総大将
いつき

攻略地図

壱 吹雪とともに一揆部隊が大量出現！

Ⓐ地点まで進むと突然吹雪が発生し、周囲に一揆部隊が5ユニット現われる。各部隊長を狙い討ちして早めに部隊を消滅させよう。開始から一定時間が過ぎると味方部隊2ユニットが移動を始め、最初にある分岐路を二手に分かれてそれぞれの門に向かって前進していく。プレイヤーはどちらのルートを通ってもかまわないが、上の道は途中に鉄球兵、門の前には弓兵がいるためやや難しい。門を抜けてⒷ地点にある吊り橋にさしかかると、再び吹雪が発生して一揆部隊が登場。橋の奥には多くの弓兵がいるので、ステップで矢をかわしながら進むか、バサラ技を発動させて周囲の弓兵を一掃してしまうといい。

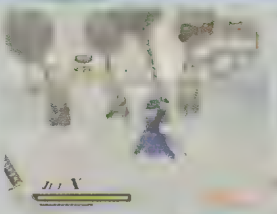
⬅吹雪が止むと同時に一揆部隊が出現。まずはスタート地点側にいる部隊を倒すのだ。



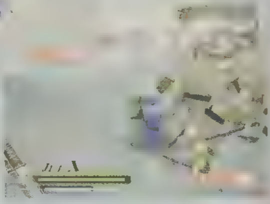
➡Ⓑ地点では、橋の前後に5ユニット現われる。どちらにも弓兵が控えているので要注意。

弐 いつきとは2回対決することになる

Ⓑ地点にある吊り橋を抜け、楯兵が並ぶ場所を突破して門のほうへ進むと、総大将のいつきが現われて対決が始まる。しかし、ここで彼女を倒しても合戦は終わらず、いつきはステージの奥へ逃走してしまう。門を抜けてすぐのⒸ地点では、吹雪のあとに一揆部隊が4ユニット出現。兵の数は多いが部隊は足軽(難易度が"究極"では武士)ばかりなので、それほど苦労しないはず。バサラ技で一気に蹴散らして先を急ごう。Ⓓ地点は4度目の吹雪発生ポイントで、一揆部隊5ユニットとともに、大量の鉄球兵が現われる。これらを退けてステージの奥へ進むと、再びいつきが出現。これを倒せばようやくクリアとなる。



⬅鉄球兵は門の手前にもいる。対決の邪魔になるので、いつきに近づくまえに倒しておこう。



➡楯兵が道をふさぎ、その後ろから弓兵が攻撃してくる通路。バサラ技で突破するといい。

総大将

体力	攻撃力	防御力
20000	600	400

ふつう	難しい	究極
サルタヒコ	オオヤミノメ	ウカノミタマ

1戦目と2戦目ともにいつきの攻撃パターンは変わらない。気をつけたいのが、巨大ハンマーを振り下ろすガード不能技「なまはげたたき」。相手がジャンプしたらステップで左右に移動してかわし、空振りして倒れ込んだところへ攻撃を叩き込むのだ。そのほか、ハンマーを放り投げたあと素手でパンチ攻撃する「おらさちから」も使用する。ガードでいつきのパンチを防ぎ、相手の動きが止まったところを狙って反撃しよう。

⬅いつきは動きがすばやい。見失って背後から攻撃されないように注意。

春日山攻城戦

勝利条件
上杉謙信を撃破する

敗北条件
プレイヤーの死亡

特別恩賞	条件	
	なし	
	[illegible]	[illegible]
	なし	なし

タイムアタック時の制限時間
06:30

難攻不落の大要塞としてその名を轟かせる春日山城。複雑に入り組んだ山道を進み、行く手を阻む敵兵や門を撃破して、頂上で待つ軍神・上杉謙信を討ち滅ぼす。さらにここにはプレイヤー武将のひとりでもあるかすがも登場。忠誠を誓う謙信を守るべく、2回に渡ってプレイヤーに戦いを挑んでくるのだ。

敵武将配置図

敵武将一覧表

番号	武将名	番号	武将名	番号	武将名
1	直江兼続	[illegible]	上杉謙信		
2	斎藤朝信	[illegible]	防衛隊長		
3	鬼小島弥太郎	[illegible]	防衛隊長		
4	甘粕近江	[illegible]	防衛隊長		
5	長尾政景	[illegible]	防衛隊長		
6	直江景綱	[illegible]	防衛隊長		
7	本庄実乃	[illegible]	防衛隊長		
8	色部勝長				
9	かすが ※				
10	かすが ※				

※ 9 にいるかすがを倒すと、かすがは 10 へ移動

総大将
上杉謙信

※移動後
D
壱
G
※1回目
A

壱 入り組んだ山道を進む

ステージ開始後いきなり道が二股に分かれているが、ここは味方部隊がいる左側のルートを進むほうが安全。右側の道は楯兵や弓兵が大勢並ぶ急坂になっており、無傷で登るのは難しいだろう。かすがとの最初の対決を制してⒶの門を開けたあとは、どのルートを通っても問題ない。経験値を稼ぐのでなければ、ⒷとⒸの門は開けなくてもいい。Ⓓの門へ通じる3本の道には、右の道には爆弾兵としびれ兵、中央には鉄球兵、左には楯兵が多くいるので、使用武将や装備アイテムと相談してルートを選ぶといい。Ⓔの門を開けると再びかすがが登場し、これに勝てば上杉謙信がいる場所へと進める。

⬅しびれ兵が出す紫の煙に触れると動けなくなってしまう。そのまえに倒してしまおう。

➡Ⓒの門の手前にいる法螺貝兵を無視してほかの敵兵を倒し続ければ、経験値が稼げる。

体力	攻撃力	防御力
22000	800	300

ふつう	難しい	究極
八峰輪宝	八旋輪宝	八極輪宝

忍者を引き連れたかすがは、プレイヤーの周りをすばやく移動しながら、通常技を中心に攻めてくる。距離を開けると「密儀 御鏡」を使用し、体力が減ってくると空中移動攻撃や「密儀 星芒」などをくり出してくる。「密儀 星芒」を使ってきたら、技が終わるまで回避し続けるか、バサラ技で応戦しよう。2回目の対決時は、凧忍者が爆弾を落としてくる。対決の邪魔になるのでジャンプ攻撃などでさきに倒しておこう。

⬅赤いオーラが周囲に現われたら、接近せずに逃げるか攻撃して技を止めよう。

総大将

体力	攻撃力	防御力
18000	800	450

ふつう	難しい	究極
小豆長光	乱れ雪	大雪暫

勝負を挑むまえに、周囲の邪魔な忍者をすべて倒してしまうこと。上杉謙信は離れた場所からでも一瞬で接近し、目に見えないほどの速さで剣技をくり出してくる。ガードしたまま相手の出方を見て、攻撃が止まった隙や、攻撃後の硬直状態時を狙って反撃したい。難易度が"難しい"以上の場合では、氷属性の武器を装備するため、攻撃を食らうと凍ってしまい逃げられなくなることも。相手の動きを見て確実にガードしよう。

⬅相手の周りを高速で移動しながら剣で斬りつける。ガードで耐えよう。

川中島の合戦

大部隊を従えて山の上に陣を敷く上杉軍。敵陣に乗り込み、総大将を討てば勝利となるはずが、プレイヤーは上杉謙信とかすがによる奇策にまんまと足を取られることとなる。なお、天下統一モードでは、武田軍に所属する武将で上杉謙信の領地に攻め入った場合のみ、この川中島の合戦が発生する。

勝利条件
上杉謙信を撃破する

敗北条件
プレイヤーの死亡

特別恩賞
かすがを撃破する
1000石　☆★★

タイムアタック時の制限時間
04:00

敵武将配置図

敵武将一覧表

番号	武将名	番号	武将名	番号	武将名
1	直江兼続	11	上杉謙信	21	増援部隊長
2	斎藤朝信	12	防衛隊長	22	増援部隊長
3	鬼小島弥太郎	13	防衛隊長	23	増援部隊長
4	甘粕近江	14	防衛隊長	24	増援部隊長
5	長尾政景	15	防衛隊長	25	増援部隊長
6	直江景綱	16	防衛隊長	26	増援部隊長
7	本庄実乃	17	防衛隊長	27	増援部隊長
8	色部勝長	18	防衛隊長	28	増援部隊長
9	上杉謙信 ※1	19	増援部隊長	29	増援部隊長
10	かすが	20	増援部隊長	30	増援部隊長

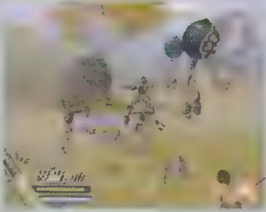
総大将
上杉謙信

※1 9 にいる上杉謙信は偽者で、倒しても勝利にはならない
※2 26～30 の増援部隊長は、11 出現後に味方部隊がひとつ壊滅するたびに1部隊ずつ出現

攻略地図

壱 敵部隊がひしめくが、回避は容易

上杉謙信が待つステージ奥へ行くルートはふたつある。そのうちのひとつがスタート地点から右へ進むルートで、こちらは広い平原に多くの敵部隊が存在し、鉄柱兵や岩投げ兵など敵兵の種類も豊富。とはいえ、道幅が広く、敵と戦わずに進むこともできる。スタート地点から馬に乗って移動すれば、敵を無視してあっという間に上杉謙信のいる場所まで移動できる。



⬅馬に乗って移動する場合は、鉄柱兵や岩投げ兵に注意。攻撃を食らうと落馬してしまう。

弐 騎馬兵の突進攻撃に気をつけつつ山道を進め

スタート地点から左へ進むルートは、敵部隊の数こそ少ないが、狭い山道に待機している騎馬兵がやっかい。つぎつぎとくり出される突進攻撃は、移動スピードの遅い武将で進むにはやや難易度が高いと言える。忍者を相手にしているときに横から騎馬兵の不意打ちを受けないよう、周囲をよく見ながら進むこと。こちらも馬での移動が可能で、鉄柱兵などがいない分安全に進める。

⬅移動やステップで突進をかわし、すれ違いざまに攻撃すればうまく倒すことができる。

参 崖の下にある多くのつづらを見逃さずに!

この辺りでは、柵の壊れた部分をジャンプで飛び越えると崖の下へ移動できる。いちばん下まで降りるとつづらが3つあり、そのうちのひとつからは玉手箱が入手できる。また、突き当たりの橋の上にもつづらがふたつあり、これには両方とも玉手箱が入っている。橋のたもと(玉手箱が入ったつづらの下辺り)まで移動し、ジャンプ攻撃や固有技を使用して玉手箱を手に入れよう。

⬅猿飛佐助とかすがは崖から鳥につかまって移動し、橋の上で⊗ボタンを押して落下しよう。

特別恩賞攻略 上杉謙信に化けていたかすがを倒せ

ステージを縦断し、本陣でプレイヤーを待つ上杉謙信を撃破する。これで合戦終了……と思いきや、倒した謙信は、かすがが変身していた偽者であったことが判明する。ここで新たに登場するかすがを倒せば、合戦終了後に特別恩賞が獲得できるのだ。なお本物の謙信は、偽者撃破後に多くの増援部隊を引き連れて、スタート地点からほど近い八幡原に現われる。

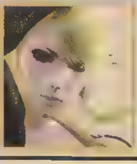
⬅かすがは、八幡原で謙信に襲われている味方部隊を助けたあとに倒してもいい。

四 奇襲を受けた味方部隊を救うには

かすがが変身していた偽者の謙信を倒すと、プレイヤーの本陣周辺の八幡原に敵方の増援部隊が多数現われ、味方部隊が奇襲を受ける。ここで味方部隊を救うには、急いで本陣へ戻らなければならないが、通常の移動では間に合わず、味方部隊壊滅の恐れがある。そこで利用するのが、ステージ内に用意された2頭の馬。相手側の本陣近くに馬を待機させておき、偽者の謙信を倒したら馬に乗って自陣に引き返すのだ。山道の門を開けている場合は、右のルートを通って戻ってもいいだろう。増援部隊の中には弓兵や鉄球兵も存在する。味方部隊を攻撃している者たちを優先して倒していくように。

⬅馬を近くに待機させ、偽者の謙信を倒す。そのあとに出現するかすがは当然無視だ。

➡大急ぎで自陣に戻り、味方部隊を救え。画面右上にある合戦図で戦況を確認すること。



体力	攻撃力	防御力
22000	600	300

ふつう	難しい	究極
八峰輪宝	八旋輪宝	八極輪宝

偽者の謙信を倒した直後から、かすがとの戦いがスタートする。かすがの特徴は、忍ならではの身軽な動き。相手の横や背後に回り込むように移動しながら、通常技や「密儀 御鏡」といった固有技で執拗に攻めてくる。それらの攻撃をガードやステップで回避しつつ、隙ができたところにコンボを決めてダメージを与えるのだ。かすがが鳥につかまって空中移動を始めたら、すかさずジャンプ攻撃やバサラ技で叩き落とそう。

⬅「密儀 御鏡」はガードで防ぎきれないことがある。ステップでかわせ。

総大将

体力	攻撃力	防御力
18000	800	450

ふつう	難しい	究極
小豆長光	乱れ雪	大雪暫

かすがが変身した偽者の謙信も、能力値や攻撃パターンは本物と変わらない。そのため、この合戦では2回、上杉謙信と戦うことになる。謙信は近距離はもちろん、「神斬」で離れた場所からも攻撃してくるので、不用意に近づかずガードして様子を見ること。「神烈」やジャンプ攻撃などの剣技をくり出したあとは動きが止まるので、すかさず反撃してコンボを叩き込むのだ。また、相手の姿を見失わないことも重要となる。

⬅謙信と戦う際は攻めより守りが大事になる。相手の動きを見てガードだ。

摺上原追撃戦

独眼竜政宗こと伊達政宗との対決で幕を開けるこの合戦。一時退散する政宗を追いかける騎馬でのチェイスシーンも見どころだ。伊達軍の砦へと延びるレースコースのようなステージには多くの敵兵がおり、プレイヤーの進路をふさぐ。通常移動で進むにも、馬で突っ切るにも、険しい道のりが予想される。

勝利条件
伊達政宗を撃破する

敗北条件
プレイヤーの死亡

特別恩賞

条件	
砦に到着するまえに伊達政宗を撃破する	
[illegible]	[illegible]
3000石	☆☆★

タイムアタック時の制限時間
03:30

敵武将配置図

総大将
伊達政宗

敵武将一覧表

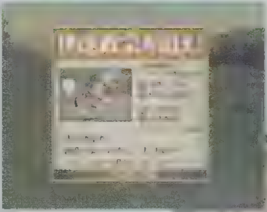
番号	武将名	番号	武将名	番号	武将名
1	伊達成実	11	伊達政宗 ※		
2	片倉景綱	12	防衛隊長		
3	石川昭光	13	防衛隊長		
4	原田宗時	14	防衛隊長		
5	鬼庭延元				
6	白石宗実				
7	留守政景				
8	鬼庭良直				
9	津田景康				
10	伊達政宗 ※				

※ 10 にいる伊達政宗を倒すと、政宗は 11 へ移動

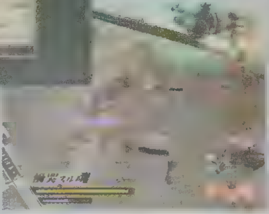
※移動後
※1回目

ミッションパネル解説 砦へと逃げる政宗を追撃せよ!

この合戦は、スタート直後にいきなり伊達政宗との対戦から開始する。当然ここで勝ってもクリアにはならず、政宗は馬に乗って逃走し、ステージ奥にある砦へと移動し始める。同じく馬に乗ってこれを追いかけ、途中で追いついて政宗を落馬させれば特別恩賞が獲得できるが、政宗が砦に到着してもとくに問題はない。経験値を稼ぐのが目的なら、馬で移動せず、敵部隊を確実に潰しながら政宗が待つ砦を目指すほうがいい。ここには玉手箱入りのつづらが4つもあるため、アイテムも多く獲得できる。敵兵の数が多くて苦労する場所もあるが、体力が減ったらつづら兵を倒して回復アイテムを手に入れよう。



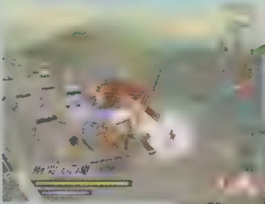
⬅伊達政宗との対決に勝つと、ミッションパネルが表示される。馬は門を出たところにいる。



➡敵兵が多い分バサラゲージも溜まりやすい。楯兵などは一時加速や最大加速で倒そう。

特別恩賞攻略 最短ルートを進み、政宗を追いつめよ!

馬で逃走した政宗を追いかけ、砦に到着するまえに2度目の対決に持ち込めば特別恩賞が獲得できる。政宗が逃走したらすぐ馬に乗り、■ボタンの馬上攻撃で敵兵をなぎ払いながら後を追おう。政宗の逃走ルートはP141の攻略地図を参照。道が二股に分かれている場所が2ヵ所あるが、ここで政宗とは違う道を進むのが最短ルートとなる。Ⓐ地点、Ⓑ地点の楯兵が並ぶ橋を通る際には、△ボタンか○ボタンを押して馬を加速させ、一気に突破しよう。馬から落ちず、かつ一度も障害物などに引っかからなければ、ふたつ目の分岐路辺りで政宗に追いつけるはず。政宗の横に並んで攻撃し、馬から落とすのだ。



⬅馬上攻撃でバサラゲージを溜め、一時加速か最大加速で橋の上の楯兵を吹き飛ばす。

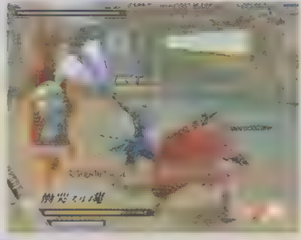
➡馬に乗ったまま政宗の横に並び、■ボタンで攻撃。落馬させれば2度目の対決が始まる。

総大将

体力	攻撃力	防御力
25000	550	450

ふつう	難しい	究極
景秀	牙龍	応龍

政宗は通常技のほか、前方に鋭くダッシュして剣を突き出す「MAGNUM STEP」、六爪流になって攻撃する「WAR DANCE」などを駆使し、連続攻撃を仕掛けてくる。どの技もガードで防げるので攻撃が止むまで耐え、相手の動きが止まったところで反撃に転じよう。なお、政宗が砦まで移動してしまった場合は、政宗のほかに防衛隊が3ユニット現われ、多くの敵兵に囲まれての対決となる。この場合、邪魔な敵兵はさきに倒すこと。



⬅六爪流のあいだが攻撃のチャンス。バサラ技で大きく体力を減らそう。

川中島謀略戦

勝利条件
武田信玄を撃破する

敗北条件
プレイヤーの死亡

特別恩賞
本陣に到着するまえに伝令兵を全滅させる
1000石　☆☆★

タイムアタック時の制限時間
04:00

川中島の合戦とは逆に、山道を下って八幡原へ移動し、ステージの奥に控える武田信玄を破るのが目的。山道の門の前には真田幸村、八幡原には猿飛佐助がおり、プレイヤーの行く手を阻む。また、長篠反撃戦をクリアしていない場合、ここで信玄を倒すと隣接した領地に逃亡することがある。

敵武将配置図

敵武将一覧表

番号	武将名
1	内藤昌豊
2	馬場信春
3	武田勝頼
4	武田信繁
5	甘利虎泰
6	小山田信茂
7	秋山信友
8	真田幸村
9	猿飛佐助
10	武田信玄 ※

番号	武将名
11	武田信玄 ※
12	防衛隊長
13	防衛隊長
14	防衛隊長
15	防衛隊長
16	防衛隊長
17	防衛隊長
18	防衛隊長
19	防衛隊長
20	伝令兵

番号	武将名
21	伝令兵
22	伝令兵
23	増援部隊長
24	増援部隊長
25	増援部隊長
26	増援部隊長
27	増援部隊長
28	増援部隊長

※伝令兵を撃破できなかった場合、10にいる武田信玄は11へ移動

総大将
武田信玄

攻略地図

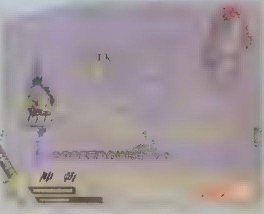
壱 武田信玄のもとへ向かうルートはふたつ

武田信玄が待つ本陣へはスタート地点から見て左右どちらのルートを通っても行ける。右へ進んだ場合は必ず真田幸村を倒して門を開けなければならないが、左のルートは敵部隊が多く視界も悪くなる反面、猿飛佐助との戦いを避けて信玄の所まで移動できる。経験値を稼ぎたいなら、まず左へ進んで佐助を討ち、それから山の上へ戻って幸村を倒し、伝令兵を出現させよう。

⬅武田信玄が移動した場合、ここに佐助や敵部隊が残っているとやっかい。倒しておこう。

弐 霧が発生して視界を悪くする

山道を下って川に足を踏み入れると、猿飛佐助が霧を発生させる。霧はプレイヤーの視界を悪くするほかは実害がないが、相手陣地に近づくほど濃くなり、佐助の周辺では近くの敵を確認するのも難しくなる。この霧はそのままにしておいてもとくに問題ないが、発生源である佐助を倒せば晴らすことができる。なお、佐助の攻略法についてはつぎのページを参照のこと。



⬅武将の名前や体力はなんとか判別できる。佐助を無視するならそのまま先へ進んでもいい。

ミッションパネル解説 伝令兵を追え!

スタート地点から右へ伸びるルートにいる真田幸村を倒して門を開けると、門の先にⒶ～Ⓒの伝令兵が3人出現し移動を開始する。この伝令兵を追いかけてすべて倒し、武田信玄への伝令を食い止めるのだ。伝令兵がひとりでも信玄がいる本陣にたどり着くと、信玄は八幡原へと移動し、その周囲に多くの増援部隊が出現する。経験値を稼ぐなら、伝令兵を無視して増援部隊を出すのも手。

⬅ミッションパネルは、門を抜けようとすると表示される。すぐに伝令兵を追いかけよう。

特別恩賞攻略 伝令兵を倒すには

3人の伝令兵はそれぞれ違うルートを通って山道を下り、本陣へと移動する。移動ルートはP144の攻略地図のとおり。どの伝令兵を追ってもいいが、プレイヤーが追う兵はほかの兵よりも移動速度が上がる。目当ての伝令兵を倒したら、その場所で後から来る残りふたりを待って倒すといい。移動速度を上げる「韋駄天抄」が3巻そろっているなら装備させておきたい。

⬅ルート上にいる敵兵はジャンプでかわすか、ダッシュ系の固有技で吹き飛ばすこと。

体力	攻撃力	防御力
27000	500	450

ふつう	難しい	究極
朱羅	朱雀	炎凰

機敏な動作で左右へのステップをくり返しながら、通常技で連続攻撃を仕掛けてくるのが幸村の基本攻撃パターン。ときおりジャンプ攻撃や、連続突きの「烈火」などもくり出し、体力が減少すると炎属性の固有技「火焔車」も使用する。すべてガード可能なので、正面から受ければ問題ない。また、幸村が両膝をついて雄叫びを上げ始めたら、チャージで攻撃力を上げる合図。そのまえに攻撃して食い止めよう。

⬅相手の連続攻撃が終わったら、いざ反撃！ 負けずにコンボを決めよう。

体力	攻撃力	防御力
23000	600	350

ふつう	難しい	究極
甲賀手裏剣	闇烏	漆黒蟷螂

猿飛佐助は戦闘が始まると同時に3体に分身し、一斉に襲いかかってくる。頭の上に名前が表示されているのが本体で、これを倒せば残り2体の分身も消える。3体の佐助はそれぞれ別行動を取り、鳥につかまって空中を移動したまま攻撃してきたり、「引寄の術」や「影潜の術」といった固有技も使用してくる。背後から攻撃されないよう相手の位置を確認しながら戦い、優先的に本体を攻めて倒してしまおう。

⬅佐助の分身も倒すと撃破数1体としてカウントされ、アイテムを落とす。

総大将

体力	攻撃力	防御力
30000	700	550

ふつう	難しい	究極
石動配	紅蓮翔	赤鳳翔

体力が本多忠勝に次いで高く、攻撃力、防御力とも平均を超える猛将である武田信玄。通常技のほか、自ら回転しながら武器を振り回す「疾きこと風の如し」や、地面を叩いて隆起させるガード不能技「動かざること山の如し」といった技で果敢に攻めてくる。どの攻撃もモーションが大きくてよけやすいが、一撃の破壊力が大きいので用心しよう。相手の動きを見極め、ガードとステップを使い分けて攻撃をかわすのだ。

⬅武器を振りかぶったらガード不能技が来る合図。横にステップして回避！

長篠反撃戦

勝利条件
武田信玄を撃破する

敗北条件
プレイヤーの死亡、または本陣が破壊される

特別恩賞		
	真田幸村と猿飛佐助を撃破する	
	2000石	☆☆★

タイムアタック時の制限時間
03:00

合戦が始まってすぐ、武田軍が誇る武田騎馬軍が自軍に攻めてくる。まずはこの猛攻をしのぎ、自軍を死守するのだ。騎馬軍を撃破したら、いよいよ反撃開始。周囲の敵を倒しつつ敵陣へ向かい、本陣で待つ武田信玄を討ち取ろう。そのまえに真田幸村、猿飛佐助を撃破すれば、クリア後に特別恩賞が獲得できる。

敵武将配置図

敵武将一覧表

番号	武将名	番号	武将名	番号	武将名
1	内藤昌豊	11	敵部隊長	21	武田騎馬軍
2	馬場信春	12	敵部隊長	22	武田騎馬軍
3	武田勝頼	13	敵部隊長	23	武田騎馬軍
4	武田信繁	14	敵部隊長	24	武田騎馬軍
5	甘利虎泰	15	防衛隊長	25	武田騎馬軍
6	小山田信茂	16	防衛隊長	26	武田騎馬軍
7	秋山信友	17	防衛隊長	27	武田騎馬軍
8	真田幸村	18	武田騎馬軍		
9	猿飛佐助	19	武田騎馬軍		
10	武田信玄	20	武田騎馬軍		

総大将
武田信玄

×3
×2
弐
A
B
壱

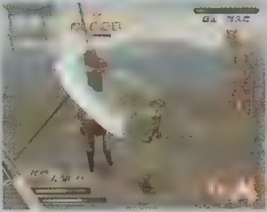
ミッションパネル解説 武田騎馬軍から自軍を守れ！

合戦開始直後から、武田騎馬軍による攻撃がスタートする。騎馬軍は[illegible]地点か[illegible]地点に2体セットで出現し、プレイヤー側の陣地に向かってつぎつぎに走ってくる。そのまま自軍に侵入されると、画面右上に表示される耐久度が減っていく。この耐久度が0になるとゲームオーバーだ。騎馬軍の攻撃が終了するまで自軍を守りきったら、つぎはステージの奥で待つ武田信玄を倒しにいこう。

⬅騎馬兵は全部で20体出現する。このうち10体の侵入を許すと耐久度が0になってしまう。

壱 騎馬軍の攻撃を乗り切るふたつの方法

武田騎馬軍の攻撃から自軍を守る方法はふたつ。時間はかかるがより確実なのが、攻めてくる騎馬兵を直接攻撃して倒し、自軍への侵入を防ぐ方法。門の前で騎馬兵が来るのを待ち、全10ユニットが出現するまでのあいだに1体ずつ倒していこう。また、さきに真田幸村を倒せば騎馬軍の攻撃が終了し、ミッションクリアとなる。これは、ミッションを早めに終わらせたい場合の強攻策だ。



⬅柵の後ろで待機し、騎馬兵が横を通りかかったら攻撃。待たずに迎え討ってもいい。

弐 敵陣へ行くための3本の道

武田信玄がいる本陣へ続く3本の道は、どれを通ってもかまわない。右の道は本陣までの距離は長いが、岩投げ兵のほかは手強い相手がいない。中央の道は入口に真田幸村、道中には忍者が多数控え、最後に猿飛佐助が門を守っている。左の道は3つの門で仕切られているうえ、鉄球兵や岩投げ兵、爆弾兵が待ち構えている。左のルートは経験値が稼げて玉手箱も多く手に入るが、難易度が高い。

⬅クリアするだけが目的なら、右のルートを進むのが無難。ただし、岩投げ兵には要注意。

特別恩賞攻略 真田幸村と猿飛佐助を撃破せよ！

この合戦で特別恩賞を獲得するための条件は、武田信玄のふたりの部下、真田幸村と猿飛佐助を倒すこと。幸村は中央の山道の入口、佐助はその奥で門を守っている。そのうち注意が必要なのは幸村戦で、周囲に大勢いる騎馬兵がやっかい。これを残したまま戦いを挑むと、幸村を攻撃しているあいだに、突進されてダメージを受けることがある。幸村との対決に入るまえに倒しておこう。

⬅あちこちから騎馬兵の攻撃を受け、体勢を立て直せずにゲームオーバー、ということも。

真田幸村

体力	攻撃力	防御力
27000	500	450

ふつう	難しい	究極
朱羅	朱雀	炎凰

真田幸村と戦う際は、周囲にいる騎馬兵や足軽などを倒しておくと、幸村だけに集中できる。幸村は通常技やジャンプ攻撃のほか、連続突きをくり出す「烈火」や、回転しつつ炎属性の攻撃をする「火焔車」を使う。どれもガード可能なので、相手の攻撃が止むまで耐え、それから反撃をすること。武田騎馬軍を無視してさきに幸村を倒す場合は、バサラ技を駆使して早めに決着をつけよう。

⬅幸村は、連続攻撃の途中に突然「烈火」をくり出すこともある。ガードでしのごう。

猿飛佐助

体力	攻撃力	防御力
23000	600	350

ふつう	難しい	究極
甲賀手裏剣	闇烏	漆黒蝙蝠

川中島謀略戦では戦闘開始と同時に分身する猿飛佐助だが、この合戦では最後までひとりで戦う。佐助は通常技のほか、遠距離攻撃可能な「引寄の術」、地中に潜って相手の足元から不意打ちを仕掛ける「影潜の術」を使い、さらに空中を移動しながら攻撃もしてくる。それらをガードで防ぎ、相手の攻撃が止んだところでダメージを与えよう。佐助の動きからは目を離さないように。

⬅「影潜の術」を使って佐助が地中に潜ったら、すぐにガードを固めよう。

総大将 武田信玄

体力	攻撃力	防御力
30000	700	550

ふつう	難しい	究極
石動配	紅蓮翔	赤鳳翔

武田信玄に近づくまえに、本陣にいる防衛隊長を倒し、敵兵の数を減らしておきたい。信玄の攻撃技では、地面を叩いて隆起させる「動かざること山の如し」に注意。ガード不能なので、武器を振り上げたら横にステップして回避しよう。信玄が動き出すまえに攻撃してダメージを与えることも忘れずに。回転しつつ攻撃する「疾きこと風の如し」も含め、そのほかの技はすべてガード可能。

⬅「動かざること山の如し」をかわしたら、すかさず信玄を攻撃しよう。

小田原城包囲戦

勝利条件
北条氏政を撃破する
敗北条件
プレイヤーの死亡

特別恩賞		
	工作兵を一度も撃破されずに巨大門を爆破する	
	1000石	☆★★

タイムアタック時の制限時間
07:30

巨大な城郭を持つ難攻不落の小田原城へ攻め入り、本丸で待つ北条氏政を撃破するのが目的。まずは数多くの兵が待ち受ける城下町を進み、城の入口を目指す。侵入者を阻む巨大門は、工作兵を使って爆破し、城内に侵入するのだ。なお、この合戦場は比較的楽に経験値やアイテムを稼げる場所でもある。

敵武将配置図

敵武将一覧表

番号	武将名	番号	武将名	番号	武将名
1	北条氏直	11	増援部隊長		
2	太田氏房	12	増援部隊長		
3	北条綱成	13	増援部隊長		
4	北条氏照	14	増援部隊長		
5	北条氏邦	15	増援部隊長		
6	大道寺政繁	16	増援部隊長		
7	松田憲秀	17	門番		
8	風魔小太郎	18	門番		
9	遠山綱景	19	門番		
10	北条氏政				

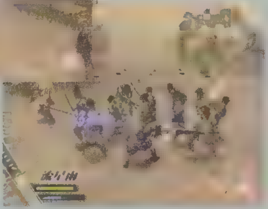
総大将
北条氏政

壱
弐
参
A
B
巨大門
×2
×4
×5
×3
×3

壱 法螺貝兵を利用して経験値稼ぎ

家屋がまばらに建つこの広い場所には、足軽のほか、弓兵、法螺貝兵、凧忍者が登場する。ひとりしかいない部隊長を倒し、いくつかのつづらを壊せば用事は済んでしまうところだが、ところどころにいる法螺貝兵にわざと敵兵を呼び出させてそれを倒せば、いくらでも経験値を稼ぐことができるのだ。法螺貝兵に呼び出されて現われるのは足軽（究極では武士）ばかりなので、ダメージを受けてゲームオーバーという心配もほとんどない。ひとまず1000人斬りを達成しておけば豪華宝箱の出現率も上がるので、試しておきたいところ。武将のレベルアップや、アイテム集めに利用できることを覚えておこう。

⬅注意すべきは、頭上から爆弾を落として攻撃する凧忍者のみ。すべて倒しておこう。



➡法螺貝兵が呼び出した敵兵を一気に倒していく。このとき法螺貝兵は攻撃しないように。

ミッションパネル解説 巨大門前まで工作兵を誘導せよ！

足軽や弓兵が並ぶ柵を越えてA地点に来ると、小田原城巨大門前に到着したというメッセージが表示され、B地点に自軍の工作兵が登場する。この爆弾を背負った工作兵を巨大門の前まで誘導し、門を爆破すれば先へ進めるようになる。工作兵はプレイヤーが近くにいるときのみ前進し、決められたルートを進んで巨大門へ向かう。また、離れ過ぎるとその場に停止してしまう。彼らは攻撃を受けると体力が減っていくので、周囲の敵兵を倒しながら、工作兵がダメージを受けないように門まで移動させよう。体力が0になると工作兵は死に、再びB地点からやり直し。ちなみに工作兵は何度でも復活する。

⬅横一列に並ぶ楯兵を倒し、工作兵のもとへ。工作兵の移動ルートはP152で確認しよう。

➡目標地点は巨大門の前。無事に工作兵を誘導できれば、巨大門が破壊されて奥へ進める。

特別恩賞攻略 工作兵をひとりも死なせず巨大門を爆破せよ

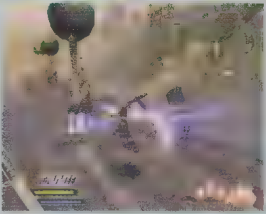
工作兵を誘導する過程でひとりも死なせずに巨大門を爆破できれば、クリア後に特別恩賞が得られる。爆破工作を成功させるポイントは、工作兵が移動を始めるまえに、移動ルート上にいる敵兵や、A地点に到達した直後に現われる増援部隊をあらかた倒しておくこと。絶対に片づけておきたいのは、門の手前にいる鉄球兵と鉄柱兵。彼らは攻撃力が高く、残しておくとやっかいだ。柵の近くにいる弓兵も、遠距離から攻撃してくるので数を減らしておきたい。あとは工作兵のそばについて門へ向かい、近づいてくる敵兵を撃破しつつ移動するだけ。こうすれば、無傷で誘導させるのも難しくない。

⬅工作兵が出現してもすぐに引き返さず、門の近くまで進んで邪魔な敵兵を倒すこと。

➡移動ルート付近の敵兵だけ片づければOK。工作兵も多少のダメージなら耐えられる。

弐 城外の長い橋を渡って玉手箱を入手

堀を渡って城内に入ったら、そのまま真っすぐ進んで突き当たりまで移動。岩投げ兵のいる場所から城の外に出て、堀に渡された長い橋を進んでいこう。狭い橋の上には、大量の鉄球兵と鉄柱兵が待機しているので、ひたすら攻撃し続けるかバサラ技で突破しよう。レベルが低くて突破するのが難しいようなら無理は禁物。橋を渡った先には6つのつづらがあり、玉手箱が3つ獲得できる。



⬅鉄球兵と鉄柱兵の攻撃はガード不能。武器を下ろしている隙に、一気に倒してしまおう。

参 敵兵だらけの小田原城内を進め!

小田原城内に侵入したあとは、忍者や足軽などの敵兵をなぎ払いつつ、階段を上って城の奥へと進んでいこう。総大将の北条氏政がいる城の最上部は2カ所に門があるが、どちらから入ってもかまわない。経験値を稼ぐなら、さきに南側の門を開けて引き返し、つぎに東側の門を開けるのが効率的。南側の門を開けるときは階段にいる弓兵に、東側の門から入る場合は鉄球兵に注意すること。また、城内には多くのつづらが置かれているので、体力やバサラゲージが減っている場合はアイテムを取って回復しよう。なお、北条氏政との対決が始まったあとも城内は自由に移動できるため、つづらはすべて壊さず、ピンチになった際に備えていくつか残しておくといい。

⬆城内には多くの忍者がいる。最初の門を守っているのも忍者部隊だ。

⬆大きな階段を上ると南側の門。弓兵の攻撃をかわして門番を討とう。

⬆門を開けて城の最上階に到着。多くの楯兵とともに北条氏政がいる。

総大将

体力	攻撃力	防御力
25000	550	450

ふつう	難しい	究極
鹿刀槍綱廣	鹿刀槍綱廣	鹿刀槍綱廣

北条氏政は長い槍を巧みに操り、連続攻撃を仕掛けてくる。それをガードで耐えきったあと、氏政に隙が生じるので、すかさず反撃してダメージを与えよう。このくり返しで勝てる。また、氏政の武器が雪のようなものをまき散らし始めたら、氷属性の攻撃を仕掛けてくる。このとき攻撃パターンは通常技と変わらず、ガードで防げるのも同じだが、ヒットすると凍りつき、一瞬だけ動けなくなってしまう。

⬅槍を回転させてチャージし、攻撃力を上げる。まれにジャンプ攻撃も使う。

姉川分断戦

勝利条件
前田利家を撃破する

敗北条件
プレイヤーの死亡

特別恩賞
前田利家とまつの合流を阻止する
2000石　☆★★

タイムアタック時の制限時間
03:30

姉川の向こうでプレイヤーを待つのは、前田利家とまつの最強夫婦。ただし、お互い離ればなれになっており、合流しようと急いで移動を始める。それを阻止すれば、ひとりずつ相手にできるのだが……。いくつもの門でふさがれ、多くの敵兵が行く手を阻む道を突破し、利家とまつの合流を防ごう。

敵武将配置図

敵武将一覧表

番号	武将名	番号	武将名	番号	武将名
1	奥村永福	11	前田利家 ※2	21	木騎 出雲
2	前田長種	12	前田利家 ※2		
3	横山長知	13	防衛隊長		
4	村井長頼	14	防衛隊長		
5	長連龍	15	防衛隊長		
6	原田又右衛門	16	敵部隊長		
7	篠原一孝	17	敵部隊長		
8	高畑定吉	18	敵部隊長		
9	まつ ※1	19	敵部隊長		
10	まつ ※1	20	敵部隊長		

※1 9 のまつは合戦開始後、10 へ移動を始める
※2 11 の前田利家は合戦開始後、12 へ移動を始める

総大将
前田利家

×3
弐
×4
A
壱

ミッションパネル解説 利家とまつの合流を阻止せよ!

初めは、ともにステージ奥の離れた場所にいる前田利家とまつだが、合戦開始後にそれぞれ中央へ向かって移動を始める。合流されてしまうとふたり同時に相手をしなければならなくなるので、そのまえにどちらかをつかまえ、各個に撃破しよう。合流を阻止すれば特別恩賞も手に入るが、そのためには門や敵部隊を突破し、ステージ奥へ急がなければならない。

⬅どのルートを通り、利家とまつのどちらをつかまえるのかも重要。詳しくは下の解説参照。

特別恩賞攻略 移動後のまつに会うか、移動中の利家をつかまえるか

合戦が始まると利家とまつの会話がしばらく続くが、そのあいだも移動して距離を稼いでおくこと。スタート地点付近からいきなり道が二手に分かれるが、さきに合流地点に到着するまつと接触するなら右へ、移動中の利家を捕まえるなら左へ進むこと。右ルートは門を開け、弓兵が大勢いる橋を抜けなければならない。さらにその奥のA地点には木騎もいるが、これは無視して合流地点へ急ごう。左ルートには門がふたつある。橋に並んでいる槍兵をジャンプでかわし、門番だけを倒すようにすればそれほど時間はかからない。利家とまつが出会うまえにどちらかに接近し、登場画面が表示された時点で合流阻止は成功。その場で倒す必要はない。

⬆右ルートの橋には弓兵が並ぶ。バサラ技やジャンプで突破しよう。

⬆装備アイテム「橋壊し」があると左ルートの橋を渡るのも楽になる。

⬆利家とまつが合流すると、夫婦セットの登場画面が表示される。

壱 合戦場を探索して玉手箱を集めよ

この合戦で経験値を稼いだりアイテムを入手したい場合は、利家とまつの合流を阻止したあとすぐに彼らを倒さず、ステージ内を探索しよう。この合戦には敵武将がたくさんいるので、すべて倒して撃破後に得られる玉手箱を集めるといい。つづらに入った玉手箱を手に入れることも忘れないこと。また、木騎が歩き回るステージ右の広場であるA地点には法螺貝兵が何人もおり、これも経験値稼ぎに利用できる。あえて倒さず法螺貝を吹かせておき、呼び出された敵兵を倒していこう。玉手箱を回収するまえにここで1000人斬りを達成させ、豪華玉手箱の出現率を上げるのも手だ。

⬅利家が最初にいた場所に玉手箱入りのつづらがある。途中にいる弓兵の攻撃に注意。

➡木騎はバサラ技で攻撃すれば安全に倒せる。経験値を稼ぐなら法螺貝兵を残しておこう。

弐 最強夫婦を相手に戦う場合は……

利家とまつの合流を阻止できなかった場合、最後はふたりを相手に戦うことになる。クリアするだけなら利家を集中攻撃で倒せばいいが、ひとつでも多く玉手箱を獲得したかったり、経験値が欲しいならまつから倒すこと。その戦闘中、まつが攻撃を中断し、地団駄を踏み出したら要注意。おにぎりを取り出し、自分や利家の体力を回復させる技を使用する合図だ。回復されるまえに近づいて攻撃し、逆にダメージを与えよう。ちなみに、ふたりの合流を阻止し、まつを倒したあとで利家に接近すると、いつもと違う登場画面を見ることができる。

⬅つねにふたりを正面にとらえるように移動し、攻撃をガードしつつダメージを与えよう。

➡大きなおにぎりを出し、体力を回復させる。まつの動きが止まるので攻撃のチャンスだ。

体力	攻撃力	防御力
18000	600	450

ふつう	難しい	究極
小狐	小鷹	神威

合流まえにまつをつかまえても、1対1で戦える時間は短い。利家が合流地点に到着すると、すぐに戦闘に加わってくるからだ。バサラ技を駆使し、なるべく早く決着をつけてしまいたい。まつが使用する攻撃技はすべてガード可能。離れた場所からも「行け、鷹たちよ!」という固有技で攻撃してくるので油断しないこと。また、まつひとりの場合でもおにぎりを取り出して体力を回復する。

⬅おにぎりを使ったあとで鷹を飛ばして攻撃してくるパターンが多い。

総大将

体力	攻撃力	防御力
26000	650	100

ふつう	難しい	究極
巨槍安達太良	巨槍赤城	雲海無尽

利家の攻撃で気をつけたいのが、力を溜めて武器を思い切り振り回す「本能の打撃」。ガード不能なうえ、連続攻撃の途中で突然くり出してくることもあるため油断できない。相手が体をひねって力を溜め始めたら、ステップで横へ移動して攻撃をかわすこと。また、利家は連続攻撃の最後に決めポーズを取るため、大きな隙ができる。そこを狙って攻め、ダメージを与えていこう。

⬅回転しながら相手を斬る「炎の跳躍」は炎属性の技。ガード可能だ。

三方ヶ原強襲戦

勝利条件
徳川家康を撃破する

敗北条件
プレイヤーの死亡

特別恩賞
本多忠勝を撃破する
12000石　☆☆☆

タイムアタック時の制限時間
05:00

徳川軍には、戦国最強と謳われる武将がいるという。その名は本多忠勝。忠勝は三方ヶ原の合戦場に姿を現わし、主君である徳川家康を守るべく、プレイヤーを執拗に追い回す。その追跡をかわしながらステージを突き進み、本陣で待つ家康を撃破するのだ。ちなみに、忠勝を倒せば大量の経験値が獲得できる。

敵武将配置図

敵武将一覧表

番号	武将名	番号	武将名	番号	武将名
1	服部正成	11	本多忠勝 ※		
2	本多正信	12	徳川家康		
3	鳥居元忠	13	敵部隊長		
4	井伊直政	14	敵部隊長		
5	酒井忠次	15	敵部隊長		
6	大久保忠世	16	敵部隊長		
7	大久保忠佐	16	敵部隊長		
8	渡辺守綱				
9	本多忠勝 ※				
10	本多忠勝 ※				

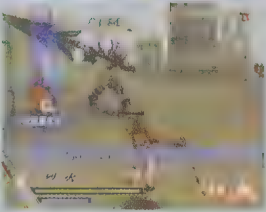
※ [illegible]を倒すと[illegible]に本多忠勝が登場し、[illegible]または[illegible]を倒すと忠勝は[illegible]へ移動する。さらに[illegible]を倒すと11へ移る

総大将
徳川家康

×5
参
×2
×3
弐
×3
×3
壱
×2
×2

ミッションパネル解説　最強戦士、本多忠勝登場！

Ⓐ地点で門番である武将を倒して最初の門を開けた直後、門のすぐ奥に本多忠勝が出現する。忠勝はつぎの門を開けるまでのあいだプレイヤーを追跡し、攻撃を仕掛けてくる。倒して特別恩賞をもらうつもりがないなら、ひとまず敵部隊もつづらも無視してⒷかⒸの門へ急ぎ、忠勝を追い払おう。立ち止まらず移動し続ければ、攻撃を食らう恐れはない。



⬅忠勝を連れた状態だと敵兵を倒すのもつづら破壊もままならない。つぎの門へ向かおう。

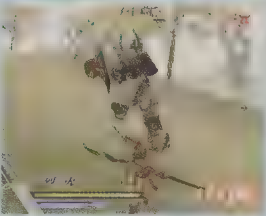
特別恩賞攻略　本多忠勝を撃破せよ！

合戦を終えるまでのあいだに本多忠勝を倒すことができれば、特別恩賞として大量の経験値が獲得できる。ただし忠勝はケタ外れに防御力が高く、使用武将の攻撃力が低いうちはなかなか体力を減らせない。挑戦するのならレベルを十分に上げ、さらに攻撃力を増す装備アイテムを身につけないと倒すのは難しいだろう。忠勝の攻撃パターンについての攻略法はP162を参照。

⬅体力も全武将中もっとも高く、さらにいくらダメージを与えても気絶状態にならない。

壱　ふたつ目の門を開けると忠勝が移動する

平原を進み、山道に続くⒷかⒸの門を開けると、それまでプレイヤーを追っていた忠勝がⒹの門の前まで移動する。今度はそこで門の防衛に努め、ある程度の距離内にプレイヤーが入ると近づいて攻撃してくる。それをかわして門を開け、徳川家康がいる本陣へ向かうのだ。残っている敵武将を倒し、玉手箱を集める場合は、Ⓓの門に近づくまえに済ませておこう。



⬅そのあとⒹの門を開けると忠勝は本陣内に出現し、プレイヤーの後をついてくる。

弐　山道にはたくさんのつづら兵が待機

ⒷとⒸの門を越えると、起伏の激しい山道が続く。山道にはつづら兵がたくさんいるので、忠勝や敵兵との戦いで体力やバサラゲージを消耗している場合は、アイテムを取って回復させよう。2本の道をつなぐ山道には、3人のつづら兵のほか、玉手箱入りのつづらがあるので取り忘れないこと。ただし、忠勝はこの山道まで移動してくるので、彼の動向には注意。

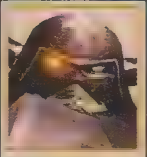
⬅Ⓓの門の手前には、岩投げ兵や爆弾兵などが待ち受ける。無理せず慎重に進もう。

参 忠勝と家康を相手に最終決戦

最後の門を突破すると、忠勝は本陣へ移動したあとプレイヤーを追ってくる。けっきょく、徳川家康との対決が始まっても執拗に追跡及び、攻撃してくる。つまり、家康戦までに忠勝を倒していないと、最後は必ず2対1の戦いになってしまうのだ。レベルが低いうちは、ここでも忠勝を無視して家康だけを狙って攻めればいい。ただし、忠勝の動きからは目を離さず、攻撃してきたら逃げるか、確実にガードで防ぐように。また、本陣の隅に置かれたつづらは、体力に余裕があるうちは壊さず、家康戦でダメージを受けたときに備えて取っておくようにしよう。

⬅家康に比べると忠勝の動作は鈍い。忠勝の動きが止まっている隙に家康を攻撃しよう。

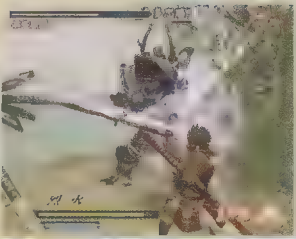
➡バサラ技も積極的に活用したい。減ったバサラゲージはつづらを壊して回復させよう。



体力	攻撃力	防御力
32000	800	2500

ふつう	難しい	究極
機巧槍 黒王	機巧槍 電王	機巧槍 雷帝

防御力の高さが際立つ忠勝だが、それでもダメージを与えられるだけの攻撃力を備えていれば、倒すのはそれほど難しくない。忠勝は通常技、武器を前方に叩きつけるジャンプ攻撃のほか、「防御形態」や「電磁形態」も発動する。攻撃技はすべてガード可能。「電磁形態」で電磁フィールドを出しているあいだは防御力が落ちているので、そこを狙ってバサラ技で攻撃し、大きく体力を減らそう。



⬅「電磁形態」発動中は触れるとダメージを受けるが、ガードすれば問題ない。

総大将

体力	攻撃力	防御力
25000	550	450

ふつう	難しい	究極
三池光世改槍	三池光世改槍	三池光世改槍

家康は武器である槍を振り回して連続攻撃を仕掛けてくる。ガードで受けて攻撃が終わるまで耐え、相手が決めポーズを決めて硬直しているところで反撃に転じよう。槍に電気を発生させて攻撃してくることもあるが、雷属性が付加されるだけでモーションは通常技と同じ。これがわかっていれば、忠勝がいっしょでもそれほど苦戦はしないはず。一方を相手にしているときの不意打ちにだけ注意しよう。

⬅忠勝がいなければ手強い相手ではない。周囲の敵兵を倒しておこう。

桶狭間奇襲戦

勝利条件
今川義元を撃破する

敗北条件
プレイヤーの死亡

特別褒賞	条件	
	なし	
	なし	なし

タイムアタック時の制限時間
03:00

闇夜と大雨に乗じ、桶狭間に陣を敷く今川軍に奇襲をかける。突然の敵襲を受けて今川軍が混乱している隙に山道を駆け下り、総大将の今川義元を討ち取るのだ。合戦開始直後から敵軍の士気は上昇と下降をくり返し、そのつど敵兵の状態が変化する。その変化を確認しながら、義元がいる本陣を目指そう。

敵武将配置図

敵武将一覧表

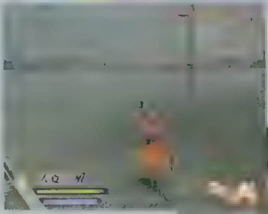
番号	武将名	番号	武将名	番号	武将名
1	井伊直盛	11	防衛隊長		
2	朝比奈泰朝	12	増援部隊長		
3	鵜殿長照	13	増援部隊長		
4	岡部元信	14	増援部隊長		
5	葛山信貞	15	増援部隊長		
6	平岩親吉	16	増援部隊長		
7	浅井正敏	17	増援部隊長		
8	飯尾乗連	18	増援部隊長		
9	庵原元景	19	増援部隊長		
10	今川義元	20	増援部隊長		

総大将
今川義元

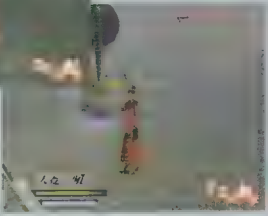
攻略地図

壱 今川軍の士気の変化に注意

合戦が始まってすぐ、奇襲に驚いた今川義元が取り乱し、今川軍の士気が低下。敵軍の足軽がすべて逃げ回るような状態になり、プレイヤーが近づくと地面に倒れ込んでしまう(難易度の"究極"時は影響なし)。しばらくして義元が落ち着きを取り戻すと、今度は今川軍の士気が向上し、一斉攻撃を受けやすくなる。これが30秒おきにくり返されるので、より安全にステージを進みたい場合は、相手の士気が下がっているあいだにできるだけ前進しておくといい。ステージのいちばん奥にある門を開けると、今川軍の士気は向上し、それ以降低下することはない。



⬅士気の変化は画面上のメッセージで確認できる。向上しているあいだは慎重に進もう。



➡士気低下中に戦意を失うのは足軽のみ。鉄球兵や岩投げ兵、武士などは攻撃してくる。

弐 分岐する山道を下って敵本陣を目指す

スタート地点から延びる山道は2ヵ所で分岐しており、その途中にはさまざまな種類の敵兵が待ち構えている。もっとも無難なのが、門のあるⒶ、Ⓒを進むルート。Ⓐは足軽がほとんどなので、士気低下中に進めば楽勝。Ⓒは門の手前に鉄球兵がいるが、最短距離で下の道にたどり着ける。Ⓑは入口付近にいる馬に乗り、岩投げ兵や楯兵を倒しながら突っ切ってしまうといい。騎乗したまま本陣の手前にある門まで移動する場合は、やっかいな鉄球兵や門番がいないⒷを通って道を下ると早い。この場合は爆弾兵の攻撃をよけ、敵兵が密集する道を駆け抜けて、最後の門の前にいる楯兵をなぎ払うのだ。

⬅馬で移動する場合、途中や最後の門の前にいる楯兵は加速して突っ込めば吹き飛ばせる。

➡Ⓑは爆弾兵が続々と出現する。経験値を稼ぐなら、Ⓒの道にある門を開けてからこの道へ。

総大将

体力	攻撃力	防御力
25000	550	450

ふつう	難しい	究極
武扇左文字	武扇左文字	武扇左文字

本陣手前の門を開け、弓兵や鉄柱兵などがひしめく通路を抜ければ、総大将の今川義元がいる。本陣には多くの敵兵がいるうえ、法螺貝兵がさらに敵兵を呼び出す。義元に接近するまえに敵兵を倒すか、法螺貝兵が画面から見えなくなる本陣の端まで義元をおびき寄せてから戦おう。義元は巨大扇を手に連続攻撃を仕掛けてくる。それをガードで防ぎ、相手の動きが止まったところで反撃するというパターンで体力を減らしていこう。

⬅まれに巨大扇から炎を出すこともあるが、攻撃パターンは通常時と同じ。

本能寺決戦

織田軍の兵がひしめく本能寺境内を突破し、本堂にいる織田信長を討つのが目的。その途中には森蘭丸と濃姫が控えており、プレイヤーの行く手を阻む。信長も含めた3人の武将がいずれも銃や弓といった飛び道具を使うのも特徴的。最後は炎上する本堂内に閉じ込められ、そこで信長との決戦が行なわれる。

勝利条件
織田信長を撃破する

敗北条件
プレイヤーの死亡

特別恩賞
すべての防衛隊長を撃破する
2000石　☆☆★

タイムアタック時の制限時間
06:30

敵武将配置図

敵武将一覧表

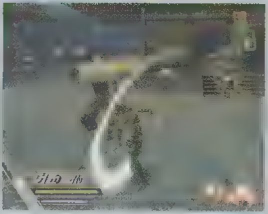
番号	武将名	番号	武将名	番号	武将名
1	滝川一益	11	防衛隊長		
2	佐々成政	12	防衛隊長		
3	佐久間信盛	13	防衛隊長		
4	丹羽長秀	14	防衛隊長		
5	池田恒興	15	防衛隊長		
6	蒲生氏郷	16	防衛隊長		
7	森蘭丸	17	防衛隊長		
8	濃姫	18	防衛隊長		
9	織田信長				
10	防衛隊長				

総大将
織田信長

攻略地図

壱 多くの敵兵が待ち受ける境内入口を突破せよ!

合戦開始後、目の前にいる敵武将を倒して門を破り、味方部隊とともに境内へ進入。さっそく弓兵を始めとした大勢の敵兵が攻めてくるので、名前つき武将もろとも倒して、敵防衛部隊を制圧しながら奥へ向かおう。少し進むと弓兵や鉄柱兵、しびれ兵が攻撃を仕掛けてくる。ここを強引に突破するのは危険。一度に多数を相手にしないよう、1体ずつ確実に倒していくこと。



⬅遠くから攻撃してくる弓兵は後回しにし、まずは鉄柱兵やしびれ兵を片づけていこう。

弐 弓兵軍団が待ち受ける危険地帯

壱地点まで進むと本能寺が炎上。といっても織田信長のセリフが聞けるだけで、ほかにはなんの影響もない。それよりもその先にある細い通路が最大の難関。渡り廊下にずらりと並んだ弓兵がプレイヤー目がけて矢を放ち続け、さらには鉄球兵や爆弾兵も登場する。ガードやステップを多用して攻撃を防ぎつつ前進するか、バサラ技でやっかいな弓兵をさきに倒してもいい。

⬅バサラ技は段差の上で使用すること。そのまま渡り廊下を進んで弓兵を倒していくのだ。

参 森蘭丸、濃姫を撃破して本堂へ

本能寺本堂の手前にあるふたつの門を守るのは、それぞれ森蘭丸と濃姫。弓兵が並ぶ渡り廊下を抜けると、まずは蘭丸が登場。弓を操る蘭丸を倒して門を開け、忍者がいる屋敷を抜けると、濃姫が待つ広場へ出る。どちらの場合も対決に臨むまえに、周囲にいる弓兵や銃兵を倒しておくこと。濃姫を撃破すると最後の門が開き、燃えさかる本堂へ進めば信長がいる。

⬅蘭丸がいる広場には、続々と敵兵が出現してくる場所がある。そこで経験値を稼ごう。

特別恩賞攻略 防衛隊長をすべて倒せ!

境内にいる防衛隊長をすべて倒すと特別恩賞が獲得できる。この合戦では、敵の援軍がなく、全武将が最初からステージ上に登場している。そのうち防衛隊長は9人。本堂へのルートはほぼ一本道で、姿を隠している防衛隊長もいない。画面右上の合戦図を見て、赤い丸印をつぶしながら進めばOKだ。せっかくなので、すべての武将を倒して経験値を獲得するといい。

⬅森蘭丸に出会うまでのあいだに、すべての防衛隊長と戦える。順番に倒していこう。

森蘭丸

体力	攻撃力	防御力
17000	500	350

ふつう	難しい	究極
重籐弓	蒼雷神	雷鶴荒殺

森蘭丸は、弓で直接相手を殴りつける打撃の合間に矢も放つ連続攻撃を行なう。そのトリッキーな動きに惑わされず、ガードでしのぎ切ること。遠距離から矢を放つ「五月雨」や、高くジャンプして何本もの矢を同時に撃つ「流星雨」もガード可能。攻撃のあとは必ず隙ができるので、すかさず接近してダメージを与えよう。できるだけ距離を置かず、近接攻撃で身動きを封じるのがポイント。

⬅連続攻撃の最後はジャンプして地面に弓を放つ。これもガードできる。

濃姫

体力	攻撃力	防御力
15000	500	200

ふつう	難しい	究極
空蝉 陽炎	揚羽 綾羽	夢幻 幽玄

濃姫は両手に持った2丁の銃を使い、プレイヤーに接近せずに離れた場所から攻撃してくる。弓兵と戦うときと同じく、ガードから前へステップし、相手に攻撃できる範囲まで近づこう。攻撃の狙い目は、ガトリング砲を掃射する「大蛇の吼」発動中。強力な技だがガードできるうえ、攻撃中の濃姫は移動できない。横ステップで技を回避し、すばやく相手に近づいてダメージを与えよう。

⬅接近すると足技を使った連続攻撃をくり出す。ガードで防いで反撃だ。

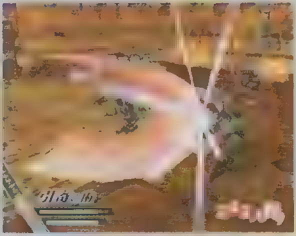
総大将

織田信長

体力	攻撃力	防御力
27000	550	250

ふつう	難しい	究極
国重	鬼切国綱	征天魔王

信長戦が始まると本堂の扉が閉ざされ、外に出られなくなる。本堂内にもつづらはあるが、そこに入るまえに体力やバサラゲージを回復してから対決に臨もう。信長は剣を使った連続技に加え、ショットガンを放つ「遠雷過」、地面から棘を突き出す「厄災ノ棘」を組み合わせて使う。「厄災ノ棘」はガードできないため、信長が黒い煙をまとった剣を振り上げたら、横ステップで回避しよう。



⬅2種類の武器を巧みに使い分ける信長。離れているとショットガンを撃ってくる。

山崎殲滅戦

山崎の地で敵襲を受けた明智光秀は、より有利な場所で敵軍を迎え討とうと、天王山を目指して移動を始める。光秀の進軍を阻止できないと敵軍に多くの増援部隊が出現し、戦局は一気に厳しくなる。とはいえ、スタート地点に用意された馬の存在に気づけば、光秀の天王山行きを阻むのは容易だろう。

勝利条件
明智光秀を撃破する

敗北条件
プレイヤーの死亡

特別[illegible]
明智光秀の天王山到達を阻止した
2000石　☆★★

タイムアタック時の制限時間
02:45

総大将
明智光秀

敵武将配置図

敵武将一覧表

番号	武将名	番号	武将名	番号	武将名
1	明智秀満	11	明智光秀 ※1	21	敵部隊長
2	斉藤利三	12	防衛隊長	22	敵部隊長 ※2
3	津田信春	13	防衛隊長	23	敵部隊長 ※2
4	四王天政孝	14	防衛隊長		
5	明智光忠	15	防衛隊長		
6	溝尾茂朝	16	防衛隊長		
7	阿閉貞征	17	敵部隊長		
8	松田政近	18	敵部隊長		
9	藤田行政	19	敵部隊長		
10	明智光秀 ※1	20	敵部隊長		

※1 10の明智光秀は、合戦中に11へ移動
※2 光秀が天王山に到達するまえに7のいる場所を通ると、22と23が出現する

×3
×2
B

ミッションパネル解説 明智光秀の天王山への進軍を食い止めろ！

スタート地点からしばらく進み、Ⓐ地点の跳ね橋近くにいる敵軍の武将を倒すと、跳ね橋が下りてその先へ進めるようになる。それと同時にステージの奥にいた明智光秀が動き出し、P171のマップに示したルート上を部下の兵とともに移動する。その行き先は天王山。ここに光秀が到着すると、周辺に増援部隊が7ユニット出現する。増援を阻止するには、移動中の光秀をつかまえ、天王山に着くまえに撃破する必要がある。これが成功できれば特別恩賞を獲得できるが、光秀を天王山まで逃がして増援部隊を出現させ、敵兵を数多く倒すほうが経験値は稼げる。

⬅跳ね橋が下りたあと、進軍を始める光秀。その後長距離を移動して天王山に布陣する。

➡天王山到着後に出現する増援部隊には、松田政近、藤田行政のふたりの武将も含まれる。

特別恩賞攻略 馬に乗って移動し、光秀をつかまえろ！

天王山到着まえの光秀をとらえるには、スタート地点の後ろ側に用意されている馬を利用するのがもっとも確実な方法。合戦が始まったら陣幕の裏側に移動して馬に乗り、Ⓐ地点へ移動。そこで門番である名前つき武将を倒して跳ね橋を下ろしたら、再び騎乗してステージの奥へ急ごう。敵兵や障害物をかわして平原を縦断すれば、移動を開始したばかりの光秀に出会える。途中で弓兵や爆弾兵に襲われて落馬してしまったら、[illegible]の門を開けて天王山まで移動し、光秀が来るのを待つといい。光秀が天王山にたどり着くまえに倒せば特別恩賞が獲得できる。

⬅馬に乗って移動すれば、簡単に光秀を阻止できる。タイムアタックもこの方法を使おう。

➡[illegible]の門を経由して天王山へ先回り。このルートを通れば馬を使わなくても十分間に合う。

総大将

体力	攻撃力	防御力
24000	550	200

ふつう	難しい	究極
桜舞	藍禍	黒虹

光秀はステップを使って小刻みに移動しつつ、両手に持った武器で斬りつけてくる。ときおり連続攻撃の最中に、相手の足を払う「怨恨的 斬撃」を使うこともあるが、通常技と同様にガードできる。また、「守護的 鎧骨」を発動させて体の周りにドクロを出すと、攻撃を5回ヒットさせるまでダメージが与えられない。この技を出されたらひたすら攻撃し続け、すべてのドクロを消し去ること。

⬅光秀の周囲には多くの敵兵がいる。まずは邪魔な敵兵たちを片づけよう。

高松城水攻戦

勝利条件
毛利元就を撃破する

敗北条件
プレイヤーの死亡

特別恩賞		
条件	なし	
	なし	なし

タイムアタック時の制限時間
04:30

自軍が高松城の周囲に堤防を築き、城を水没させようという"水攻め"を開始して一週間。根負けした毛利軍が、ついに本格的な反撃に出た。一部の門を破ったあとも、つぎつぎと増援部隊を送り込む毛利軍。すべての門を突破され、攻防が激化したそのとき、ようやく敵軍の総大将・毛利元就が登場する。

敵武将配置図

敵武将一覧表

番号	武将名	番号	武将名	番号	武将名
1	清水宗治	11	毛利元就 ※	21	親衛隊長
2	毛利隆元	12	防衛隊長	22	親衛隊長
3	小早川隆景	13	防衛隊長	23	親衛隊長
4	吉川元春	14	防衛隊長	24	親衛隊長
5	宍戸隆家	15	防衛隊長	25	親衛隊長
6	熊谷信直	16	防衛隊長		
7	福原貞俊	17	防衛隊長		
8	村上武吉	18	防衛隊長		
9	国司元相	19	防衛隊長		
10	毛利元就 ※	20	親衛隊長		

※毛利元就は、ランダムで10か11のどちらかに登場

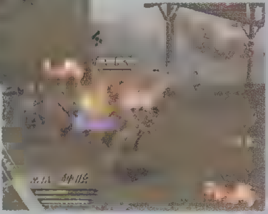
総大将
毛利元就

壱
C
A
B

ミッションパネル解説 6人の敵軍武将を倒すと、毛利元就が登場

まずは、ステージ上に存在する武将のうち、防衛隊長を除く6人の武将をすべて倒そう。ターゲットとなる武将は、画面右上の合戦図では点滅する赤印で表示される。自軍の門は合戦中に破壊されるので、武将はどの順番で倒していってもかまわない。門の向こう側に敵武将がいる場合は、それぞれの門が破壊されるのを待ってから攻めてもいいが、堤防に登って向こう側へ渡れば、開門を待たずに倒せる。こうして6人の武将を倒すと毛利の本軍が到着し、多くの親衛隊とともに毛利元就が現われる。この毛利元就を倒せば勝利となる。

⬅味方部隊が襲われないように、まずは門の手前側にいる3人の武将から倒していくこと。



➡親衛隊の到着により、毛利軍の部隊は一気に数を増す。味方部隊のピンチを救おう。

壱 門が破壊される順番と条件

壁の向こう側から攻められている自軍の門は、時間がたつにつれて順番に壊されていく。まず合戦開始から1分後にⒶの門が爆破され、そのまた1分後にⒷの門、さらにそれから1分後にⒸの門が破壊される。ただし、Ⓑの門の場合は吉川元春、Ⓒの門は宍戸隆家をさきに倒していると、制限時間を過ぎても破壊されず、毛利軍の増援が到着する直前に爆破されることになる。また、このステージに存在する回転する杭と壁から突き出た歯車のふたつの仕掛けは、敵味方関係なく触れた者を大きく吹き飛ばす効果があり、その際にダメージも与える。

⬅3ヵ所にある門は、合戦開始から3分たつか、6人の武将を倒すとすべて爆破される。

➡バサラ技使用中は仕掛けに触れても平気。ただし、技の終了まえに仕掛けから離れること。

総大将

	体力	攻撃力	防御力
	25000	550	450

ふつう	難しい	究極
征敵の配	征敵の配	征敵の配

毛利元就は、2ヵ所ある出現場所のうちどちらかに現われ、プレイヤーが接近すると攻撃を開始する。相手の居場所は合戦図で確認すること。毛利元就が操るのは、神主が持つ幣のような長い武器。これを振り回し、打撃攻撃をつぎつぎと仕掛けてくる。攻撃の最後に決めポーズを取るので、そこを攻めてダメージを与えよう。ときおり武器に炎をまとわせるが、炎属性がつくだけで攻撃内容は変わらない。

⬅連続攻撃の最後に両手を上げてポーズ。ダメージを与えるチャンスだ。

四国上陸戦

敵軍の本陣前にそびえ、巨大な大砲で合戦場に砲弾の雨を降らせる要塞"富嶽"。合戦中は、敵兵だけでなく、この富嶽による砲撃も大きな障害となる。地面にいくつも掘られた塹壕を利用し、広いステージを前進していこう。さらに終盤、長曾我部元親戦のまえにはもうひとつの兵器・木騎までもが登場する。

勝利条件
長曾我部元親を撃破する

敗北条件
プレイヤーの死亡

特別褒賞	条件	
	要塞"富嶽"の砲撃を止める	
	1000石	☆★★

タイムアタック時の制限時間
05:00

敵武将配置図

敵武将一覧表

番号	武将名
1	長曾我部信親
2	吉良親貞
3	香宗我部親秦
4	谷忠澄
5	久武親信
6	吉田孝頼
7	吉田重俊
8	江村親家
9	福留親政
10	長曾我部元親 ※

番号	武将名
[illegible]	防衛隊長
[illegible]	防衛隊長
[illegible]	防衛隊長
[illegible]	防衛隊長
[illegible]	防衛隊長
[illegible]	砲兵長
[illegible]	敵部隊長
[illegible]	敵部隊長
[illegible]	敵部隊長
[illegible]	木騎"朱点"

番号	武将名

※ 20を倒すと、長曾我部は10に出現

総大将
長曾我部元親

B
A
壱

壱 要塞"富嶽"の砲撃に注意

このステージには巨大な大砲を備えた要塞"富嶽"が存在する。合戦開始直後からこれによる砲撃が始まり、敵味方問わずダメージを与える。つねに移動し続けていれば砲撃は周囲に落ちるだけでプレイヤーに命中しないが、弾が飛んでくる音が聞こえたらすぐにその場を離れること。何もせずにそのまま立っていると、砲弾が直撃してダメージを受けてしまう。また、Ⓐ地点とⒷ地点では、複数の法螺貝兵を利用した経験値稼ぎができる。ただし、砲弾が飛んでくる中での戦闘は危険なので、敵を密集させてから一気にバサラ技を使ってすばやく決着をつけるか、要塞"富嶽"を止めてから挑戦しよう。

⬅ステージの各所には地面に掘られた塹壕があり、これは柵の下をくぐる通路にもなる。

➡大きい塹壕の中には、砲撃が飛んでくることがある。砲弾の音が聞こえたら逃げること。

特別恩賞攻略 砲兵長を倒して"富嶽"の砲撃を止めよ

砲撃や敵兵の攻撃をかわしてひたすら進み、要塞"富嶽"のもとへ。階段を上って頂上まで移動したら、そこにいる砲兵長を倒そう。これで砲撃がストップし、さらに合戦終了後に特別恩賞が獲得できる。つづらに入った玉手箱を回収したり、防衛隊長を倒して防衛地点を制圧するのは後回しにし、要塞"富嶽"の砲撃を止めたあとでそれらの作業を行なうのが安全だ。その後、ステージの奥へ進んで敵軍の本陣へ攻め入ると、入口が封鎖されたあとに木騎"朱点"が登場。これを倒すと、敵軍の総大将・長曾我部元親が現われ、いよいよ対決が始まる。

⬅"富嶽"の上には多くの敵がいる。銃兵はガードで攻撃を防ぎ、前ステップで接近して倒せ。

➡いったん本陣に入ると外に出られなくなるため、体力を回復させてから突入すること。

総大将 長曾我部元親

体力	攻撃力	防御力
25000	550	450

ふつう	難しい	究極
長槍八流	長槍八流	長槍八流

本陣の中には大量の敵兵が待ち構えている。とくにやっかいなのが、離れた場所から攻撃してくる銃兵。ひとまず元親から逃げ回りつつ、さきに銃兵を含めた邪魔な敵兵をなぎ倒していこう。元親は長い槍を振り回し、連続攻撃を仕掛けてくる。その途中、前ステップでプレイヤーの脇を抜け、背後に回り込むことがあるので注意が必要。この動作をされたら、すばやく後ろへ振り向き、ガードして攻撃に備えること。

⬅連続攻撃を終えたあと隙ができる。すかさず攻撃して体力を減らそう。

ザビー城攻略戦

勝利条件
ザビーを撃破する

敗北条件
プレイヤーの死亡

特別恩賞
なし
なし　なし

タイムアタック時の制限時間
07:30

すべての日本人を改心させるべく、武力をもよしとする強引な手段で布教活動を行なうザビー教。本拠地であるザビー城に乗り込み、教祖ザビーを撃破してその野望を阻止するのだ。城内には多くのザビー教信者がいるほか、南蛮渡来のからくり兵・メカザビーも用意され、プレイヤーを退けようとする。

敵武将配置図

敵武将一覧表

番号	武将名	番号	武将名	番号	武将名
1	ドミンゴ島守	11	メカザビー	21	増援部隊長
2	マルテス遠藤	12	メカザビー	22	増援部隊長
3	スモーク荒木	13	メカザビー	23	増援部隊長
4	ミラネサ田崎	14	メカザビー	24	木騎"黒姫"
5	エトデス森	15	メカザビー		
6	フライド三宅	16	メカザビー		
7	エスト岡村	17	ザビー		
8	フリオ齊藤	18	増援部隊長		
9	モラド伊勢	19	増援部隊長		
10	メカザビー	20	増援部隊長		

総大将
ザビー

攻略地図

壱 門を突破しながら城の奥へ進む

スタート地点から階段を上ったところで、さっそくひとり目の武将が登場。ここは土俵の上にいる岩投げ兵の攻撃を受けないよう、注意を払うこと。Ⓐの広場に入ると入口の扉が閉ざされ、中に閉じ込められてしまう。頭上に鍵印がついた4人の武将を倒し、扉を開けて先へ進もう。その先にある、Ⓑの扉を守るのはメカザビー。近づくと攻撃してくるので、まずはメカザビーの周囲にいる敵兵を片づけておくといい。

⬅序盤から多くの敵兵を相手にしなければならない。バサラ技も積極的に使っていこう。

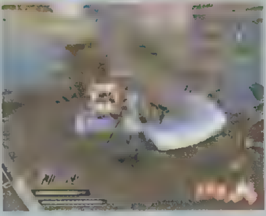
弐 刃の仕掛けと爆弾兵の危険地帯を抜けろ

回転する刃の仕掛けが設置されたⒸの広場では、プレイヤーに向かって何体もの爆弾兵が走り寄ってくる。爆発されるまでに倒してしまうか、もしくは爆発するまで逃げ回ろう。回転する刃の仕掛けは触れた者を敵味方関係なく吹き飛ばしてダメージを与える。吹き飛ばされたところに爆弾兵が近づいてきて爆発、ということも多々あるので、仕掛けは避けて通ること。

⬅広場奥にある段差の上にはつづらがふたつある。弓兵の攻撃をよけながら階段を上ろう。

参 回転歯車が飛び出した通路を進む

Ⓓの奥の通路は、回転する歯車の仕掛けが両側の壁から飛び出している。これに触れるとダメージを受けるうえ、後ろに大きく吹き飛ばされてしまうので気をつけたい。さらに、この通路には鉄球兵や弓兵といったやっかいな敵兵がいる。使用武将によっては、これらの敵への連続攻撃中に移動しすぎて歯車に触れてしまうこともある。そのような場合は連続攻撃を途中で止め、仕掛けから離れよう。



⬅連続攻撃を最後まで出し切るなら、攻撃しつつ仕掛けから進路をずらしていくといい。

四 木騎が登場する広場で経験値稼ぎ

[illegible]の広場へ足を踏み入れると入口の扉が閉ざされ、増援部隊2ユニットと木騎"黒姫"が登場する。ここでは木騎だけを撃破すればすべての扉が開放され、先へ進めるようになる。ちなみに、Ⓔに置かれた7つのつづらの中には、必ず招き猫が出てくるものがある。[illegible]で木騎だけ破壊して敵兵を残し、招き猫を取ってから倒すようにすれば、経験値を稼ぐことができる。

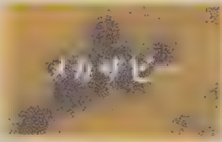
⬅[illegible]の広場には法螺貝兵もいる。何度も仲間を呼び出させ、まとめて倒して経験値を稼ごう。

伍 ザビー戦のまえに敵兵を排除せよ

忍者のいる和室を抜け、階段を上ってⒻの広場へ。ここでメカザビーを2体破壊すれば奥にある扉が開き、ザビーが待つ城の頂上にたどり着く。広場に入ったプレイヤーをまず出迎えるのは、赤絨毯の左右にズラリと並ぶ大勢の鉄球兵。広場にはほかにも敵武将や法螺貝兵がいるので、ザビーと戦うまえにすべて倒しておきたい。また、広場にあるつづらは、のちのザビー戦時の回復用として残しておくこと。ザビー戦開始後、フリオ齊藤とモラド伊勢を倒すと、メカザビーが1体出現する。メカザビーは倒してもすぐにつぎの1体が現われ、全部で4体倒すまでこれをくり返す。

⬅鉄球兵や敵武将は、ほかの敵が少ない場所へおびき寄せてから、1体ずつ倒していこう。

➡メカザビーを撃破すると回復アイテムを落とす　もちろん、経験値も獲得できる。



体力	攻撃力	防御力
6500	550	350

ふつう	難しい	究極
E.ブレイク	Cアタック	A.バスター

メカザビーは最大で7体出現し、城内の3ヵ所で戦うことになる。装備している武器はザビーと同じで、攻撃方法もよく似ているが、体力や攻撃力などの能力値はザビーより大きく劣る。両腕のバズーカ砲で離れた場所を攻撃する「炎あれ」を使うが、接近していれば命中しないうえ、ガードで防ぐことも可能。通常技をガードでしのいだら、連続攻撃を仕掛けて一気に体力を減らそう。

⬅連続攻撃の回数はザビーより短い。最後にポーズを取ったときに反撃だ。

総大将

体力	攻撃力	防御力
29000	900	500

ふつう	難しい	究極
E.ブレイク	C.アタック	A.バスター

全武将中、もっとも高い攻撃力を誇るザビー。攻撃の中でとくに気をつけたいのが、回転しながら相手に突進するガード不能技「突撃あれ」。連続攻撃の最後にくり出すことが多く、右腕を後ろに引く動作を見せたら、こちらはすぐに回避の準備。ステップで横に動いてかわし、すかさず反撃に移ろう。そのほか、ジャンプ攻撃やバズーカ砲の「炎あれ」も使うが、いずれもガードで防御できる。

⬅攻撃力が高いため、防御が重要。「突撃あれ」は確実に回避したい。

最南端平定戦

勝利条件
島津義弘を撃破する

敗北条件
プレイヤーの死亡

特別恩賞
島津義弘をおびき出した
4000石 ☆★★

タイムアタック時の制限時間
06:00

最南端の合戦場で展開されるゲリラ戦。うっそうと生い茂る密林に身を潜めるのは、島津軍の兵士たちだ。近くを通りかかると襲いかかってくるこの伏兵部隊をつぎつぎと撃破し、総大将の島津義弘をおびき出そう。ステージをすばやく移動し、決められた時間内に一定数の武将を倒せば、特別恩賞が獲得できる。

敵武将配置図

敵武将一覧表

番号	武将名	番号	武将名	番号	武将名
1	島津歳久	11	島津義弘 ※	21	伏兵部隊長
2	島津家久	12	島津義弘 ※	22	伏兵部隊長
3	山田有信	13	島津義弘 ※	23	伏兵部隊長
4	上井覚兼	14	伏兵部隊長	24	伏兵部隊長
5	島津豊久	15	伏兵部隊長	25	伏兵部隊長
6	川上久朗	16	伏兵部隊長	26	伏兵部隊長
7	川上久智	17	伏兵部隊長		
8	新納忠元	18	伏兵部隊長		
9	長寿院盛敦	19	伏兵部隊長		
10	島津義弘 ※	20	伏兵部隊長		

※ 島津義弘は、ランダムで10～13のうちのどこかに登場

総大将
島津義弘

K
J
I
E
G
D
H
F
C
B
A

ミッションパネル解説 敵軍総大将・島津義弘を出現させるには？

このステージには、総大将の島津義弘を除いて全部で22ユニットもの敵部隊が存在するが、合戦開始時に位置を把握できるのは4ユニットだけ。残りの18ユニットはⒶ～Ⓚ地点に伏兵部隊として隠れており、プレイヤーが近くに行くと初めて姿を現わす。ステージ内をくまなく移動して伏兵部隊を出現させ、全22ユニット中16ユニットの部隊長を撃破するか、合戦開始から7分が経過すると、島津義弘が登場する。敵部隊の位置は、事前にP183のマップで確認しておこう。また、島津義弘の出現場所は毎回ランダムで決定し、4ヵ所のうちのいずれかに現われる。

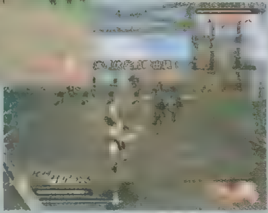
⬅敵部隊のうち、名前つきの武将を倒すと、画面右上に表示されている数字が減っていく。

➡武将を16人倒すか、7分経過で島津が登場。このとき、残りの伏兵部隊もすべて出現する。

特別恩賞攻略 合戦開始から7分以内に16人の武将を倒せ！

合戦開始から7分以内に敵軍の部隊長16人を倒し、義弘を出現させられれば特別恩賞が手に入る。P183のマップを参照しながら、以下に記載する順番で武将を倒していこう。なお、数字は敵武将一覧表の番号を指す。まずはスタート地点前方の1と、その周辺に現われる14～16の3人の伏兵部隊長を撃破。それから浅瀬周辺にいる部隊長を17、23、5、24の順序で倒したあと、坂を上って段差の上へ。洞窟内の6、その外で25、26を倒し、敵軍の本陣まで移動して[illegible]、[illegible]、[illegible]を討つ。最後に、吊り橋を移動中に現われる[illegible]と8を倒せばミッションクリア。あとはステージのどこかに出現する島津義弘を撃破するのみだ。

⬅部隊によってさまざまな敵兵が登場する。Ⓕには騎馬兵がいるので、突進攻撃をかわそう。



➡吊り橋で部隊を出現させると、前後を銃兵に挟まれてしまう。バサラ技で応戦しよう。

総大将

	体力	攻撃力	防御力
	28000	700	450

ふつう	難しい	究極
斬岩剣 青嵐	家宝 雷神剣	両断斧 天雷

巨大な武器を軽々と操る義弘は、通常技やジャンプ攻撃のほか、2種類の固有技を使用する。ひとつは、回転して前方を叩き斬る「示現流 撃昌」。もうひとつが、前方に雷でできた塊を放つ「示現流　来迅」だ。どちらも強力な攻撃だが、ガードで防げる。これらの技は、連続攻撃の最後にくり出してくることがあるので、横にステップしてかわし、隙だらけになっている相手を攻撃してダメージを与えるといい。

⬅「示現流 撃昌」を食らうとダウン状態になる。ガードかステップでかわせ。

本能寺の変

織田信長ですべての領地を統一すると必ず、濃姫と森蘭丸で統一した場合は50%の確率でこの合戦が発生する。謀反を起こした明智光秀が大群を率いて、信長のいる本能寺に押し入る。スタート地点は燃えさかる本堂の前。多くの敵兵が待ち受ける境内を突き進み、光秀を倒して本能寺を脱出するのだ。

勝利条件
明智光秀を撃破する

敗北条件
プレイヤーの死亡

特別恩賞
すべての防衛隊長を撃破する
2000石　☆☆★

タイムアタック時の制限時間
03:15

敵武将配置図

敵武将一覧表

番号	武将名
1	明智秀満
2	斉藤利三
3	津田信春
4	四王天政孝
5	明智光忠
6	溝尾茂朝
7	阿閉貞征
8	松田政近
9	藤田行政
10	明智光秀
11	防衛隊長
12	防衛隊長
13	防衛隊長
14	防衛隊長
15	防衛隊長
16	防衛隊長
17	防衛隊長
18	防衛隊長
19	防衛隊長
20	防衛隊長
21	防衛隊長
22	防衛隊長
23	増援部隊長
24	増援部隊長
25	増援部隊長
26	増援部隊長

総大将
明智光秀

攻略地図

壱 炎上する本能寺本堂から境内入口を目指せ

ステージの形は若干異なるが、本能寺決戦のルートを逆に進んでいき、境内の入口で待ち構える明智光秀を撃破すれば合戦終了となる。最初の広場にはふたりの武将がいるが、そのうち斉藤利三を倒せば門が開く。その直後、Ⓐ地点に津田信春、四王天政孝、明智光忠の3人の武将と、大勢の敵兵が出現。さらに奥へ進み、廊下に弓兵がずらりと並ぶ狭い通路を抜けてⒷ地点へ。そこにいる武将、阿閉貞征を倒すと、その先に松田政近と藤田行政が現われる。この広場にはほかにも爆弾兵や鉄柱兵などが大量にいるので、ダメージを受けないよう慎重に1隊ずつ撃破して進むこと。

⬅境内には火矢を放つ弓兵がいる。攻撃されて火がつくと、消えるまでダメージを受ける。

➡渡り廊下の周辺には弓兵のほか、鉄球兵やしびれ兵もいる。バサラ技で一気に突き進め。

特別恩賞攻略 防衛隊長をすべて撃破せよ!

ここに登場する武将のうち、防衛隊長を全員倒してからステージをクリアすると、特別恩賞が獲得できる。防衛隊長は全部で12人おり、すべて合戦開始時からステージ上に存在する。まずはⒸの広場で4人倒し、残りの9人はステージを進みながらひとりずつ討ち取っていけばいい。Ⓓ地点近くの3人は建物の裏にいるので見逃さないように。また、ここで経験値を稼ぐなら、防衛隊長以外の武将や敵兵もできるだけ多く倒すこと。終盤に登場する法螺貝兵も経験値稼ぎに利用できる。ただし、そのまえに周囲にいる爆弾兵や鉄球兵などのやっかいな敵を片づけておこう。

⬅Ⓒの広場で4人倒したら、弓兵が待ち受ける通路へ。ここにも3人の防衛隊長がいる。

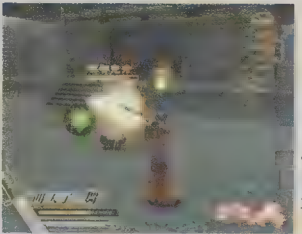
➡防衛隊長以外の武将は特別恩賞には関係ないが、合戦を楽にするためにも倒しておこう。

総大将

体力	攻撃力	防御力
24000	550	200

ふつう	難しい	究極
桜舞	藍禍	黒虹

明智光秀との対決が始まると、周囲に増援部隊が4ユニット現われる。光秀の攻撃をかわしながらさきに倒してしまい、光秀にのみ集中できるようにしよう。ステップですばやく移動する光秀を正面でとらえ、相手が攻撃をしてきたら、すかさずガードで防ぐ。連続攻撃の最後にポーズを決めたところで反撃し、ダメージを与えよう。「守護的 鎧骨」で体の周りにドクロを出したら、5回以上攻撃を当ててドクロを消すこと。



⬅ドクロが出ているあいだ光秀は無敵。攻撃してドクロを消し去るのだ。

国境防衛戦

自軍の領地が何者かの襲撃を受けた！　つぎつぎと攻め込んでくる強襲部隊から国境にある自軍の門を守り、敵軍の侵入を阻止するのだ。天下統一までの過程で突発的に起こる合戦で、発生しない場合もある。敵軍の攻撃を一定時間防ぎきればクリアで、門を破られるとゲームオーバーになってしまう。

勝利条件
一定時間門を守りきる

敗北条件
プレイヤーの死亡、または門が崩壊される

特別恩賞
防衛隊長をすべて撃破する
4000石　☆☆★

タイムアタック時の制限時間
なし

敵武将配置図

敵武将一覧

番号	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
1	防衛隊長				
2	防衛隊長				
3	防衛隊長				
4	防衛隊長				
5	強襲部隊長				
6	強襲部隊長				
7	強襲部隊長				
8	強襲部隊長				
9	強襲部隊長				

総大将
なし

D
E
C
壱
F
A
B

ミッションパネル解説 4分間、強襲部隊の攻撃から自軍門を守れ！

敵軍の強襲部隊がつぎからつぎへと現われ、ⒶとⒷにある自軍の門に殺到してくる。門破壊兵を含む強襲部隊を攻撃して退け、4分のあいだ門を守り切れば合戦は終了する。門の損傷具合は、画面右上に表示される耐久度で確認可能。ふたつある門のいずれかが攻撃を受けると耐久度が減っていき、これが0になるとゲームオーバーになってしまう。また、強襲部隊は全部で25ユニット登場。最初からステージ上に存在する5ユニットのほかは、Ⓒ〜Ⓕの4ヵ所から20〜30秒おきに出現する。合戦図で点滅している赤印が、門に接近中の強襲部隊だ。

⬅長い丸太を抱えた門破壊兵はこの合戦にしか登場しない。これを倒して門を守るのだ。

➡強襲部隊は同時に2ユニット、終盤のみ4ユニット出現し、自軍門に突撃してくる。

壱 強襲部隊をすばやく撃破することが重要

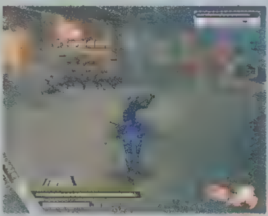
画面右上の合戦図で強襲部隊の動きを確認し、門に迫ってきたら駆けつけて倒す。これを4分間続けて門を守り切ろう。重要なのは、いかに時間をかけずに敵部隊を撃退できるか。「剛力の腕輪」を装備して攻撃力を上げ、バサラ技も惜しまず使うこと。また、中盤以降に登場する強襲部隊は、強敵である鉄球兵と爆弾兵を引き連れている。プレイヤーの残り体力にも気をつけよう。

⬅強襲部隊長を撃破しない限り、門の耐久度はどんどん減っていく。優先的に倒していこう。

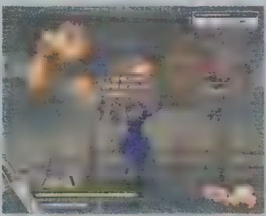
特別恩賞攻略 時間内に防衛隊長をすべて倒せ！

強襲部隊の出現ポイント付近にいる4人の防衛隊長を、合戦が終了するまでにすべて倒せば特別恩賞が獲得できる。注意したいのは、防衛隊長を倒しにいっているあいだは自軍門の防御ができないということ。門の近くで強襲部隊を撃破し、近くにほかの部隊がいなくなったのを確認してから移動を始めよう。防衛隊長を倒したら急いで門の前へ引き返し、新たに出現した強襲部隊を追い払う。これを4回くり返し、すべての防衛隊長を倒すのだ。また、ついでに玉手箱を得るなら、ⒹとⒺにいる防衛隊長を倒したあとに玉手箱入りのつづらを壊し、さらにⒸ〜Ⓕから最後に登場する強襲部隊の部隊長を撃破して玉手箱を獲得しよう。

⬆ステージの左右にいる防衛隊長を倒すのはさほど時間がかからない。



⬆門が多少の攻撃を受けるのは仕方がない。とにかく急いで行動しよう。



⬆玉手箱を取ったあと、ジャンプで柵を跳び越えればすぐに門へ戻れる。

戦国BASARA

公式ガイドブック

2005年9月7日　初版発行

◆[illegible]　[illegible]
◆[illegible]　[illegible]
◆[illegible]　[illegible]
◆本文デザイン　[illegible]
◆[illegible]　[illegible]
◆デザイン協力　[illegible]
◆[illegible]　[illegible]
◆[illegible]　[illegible]

◆[illegible]　[illegible]
◆[illegible]　[illegible]
◆副編集人　青柳昌行
◆編集長　[illegible]
◆副編集長　[illegible]
◆業務部　[illegible]
◆印刷　[illegible]
◆制作・発売　株式会社エンターブレイン
〒102-8431　[illegible]
電話　0570-060-555（代表）
◆[illegible]　株式会社カプコン
〒540-0037　大阪府大阪市中央区内平野町3-1-3

■本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部に[illegible]
[illegible]することを禁じます。

●本書におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募等に関連してお[illegible]ご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシー[illegible]（URL:http://www.enterbrain.co.jp）の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

本書の内容・不良交換についてのお問い合わせ先

エンターブレイン カスタマーサポート
電話　0570-060-555
（受付時間は土日祝日を除く12:00～17:00）
メールアドレス：support@mi.enterbrain.co.jp

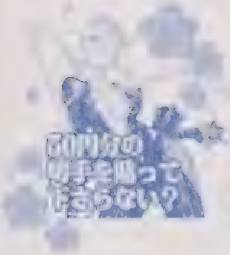
ご質問内容により[illegible]では、ご返答までにお時間をいただく場合がございます。また、本書に記載していないゲーム内容に関しましてのご質問には一切お答えできませんので、あらかじめご了承ください。

[illegible]および「PlayStation」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

© CAPCOM CO., LTD. 2005 ALL RIGHTS RESERVED.
© 2005 ENTERBRAIN,INC.

本体価格はカバーに表示してあります。

ISBN4-7577-2460-8
Printed in JAPAN



郵便はがき

102-8431

(受取人)

東京都千代田区三番町6-1

株式会社エンターブレイン

ファミ通書籍編集部

戦国BASARA 係

公式ガイドブック

フリガナ		職業	性別	年齢
お名前			男・女	歳
ご住所	□□□-□□□□ 都道府県			
☎( ) -				

「戦国BASARA」をプレイされた感想をお聞かせください

本書のことをどこで知りましたか（複数回答も可）

1. エンターブレインの雑誌の広告を見て（雑誌名　　　　　　　　　　）
2. 店頭で見て
3. 知人にすすめられて
4. その他（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

本書についての感想をお聞かせください

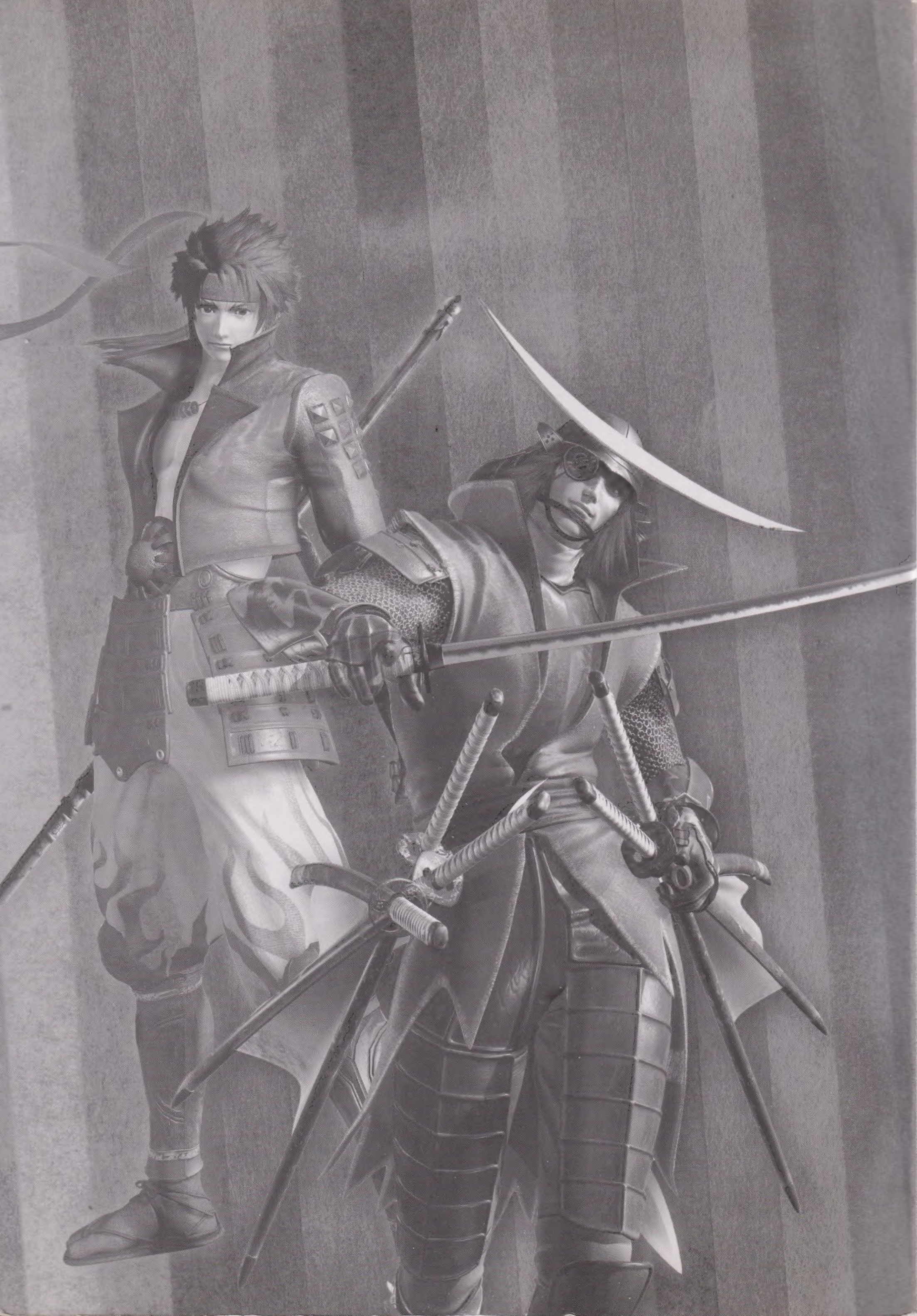
内容について	▶	大変よい	よい	普通	悪い	大変悪い
カバーデザイン	▶	大変よい	よい	普通	悪い	大変悪い
本文デザイン	▶	大変よい	よい	普通	悪い	大変悪い
価格について	▶	大変安い	安い	普通	高い	大変高い
総合評価	▶	大変よい	よい	普通	悪い	大変悪い

攻略本を買うとき何を基準にして選びますか

1. 出版社で決めている
2. 広告が目についた本を買っている
3. 店頭で見くらべて決めている
4. 友だちの意見を参考にしている
5. その他（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

この攻略本の中で役に立った記事、面白かった記事があれば教えてください

ご協力ありがとうございました。毎月抽選で10名様にオリジナルテレホンカードを送らせていただきます。発表は発送をもってかえさせていただきます。



戦国BASARA 公式ガイドブック

CAPCOM ファミ通

enterbrain

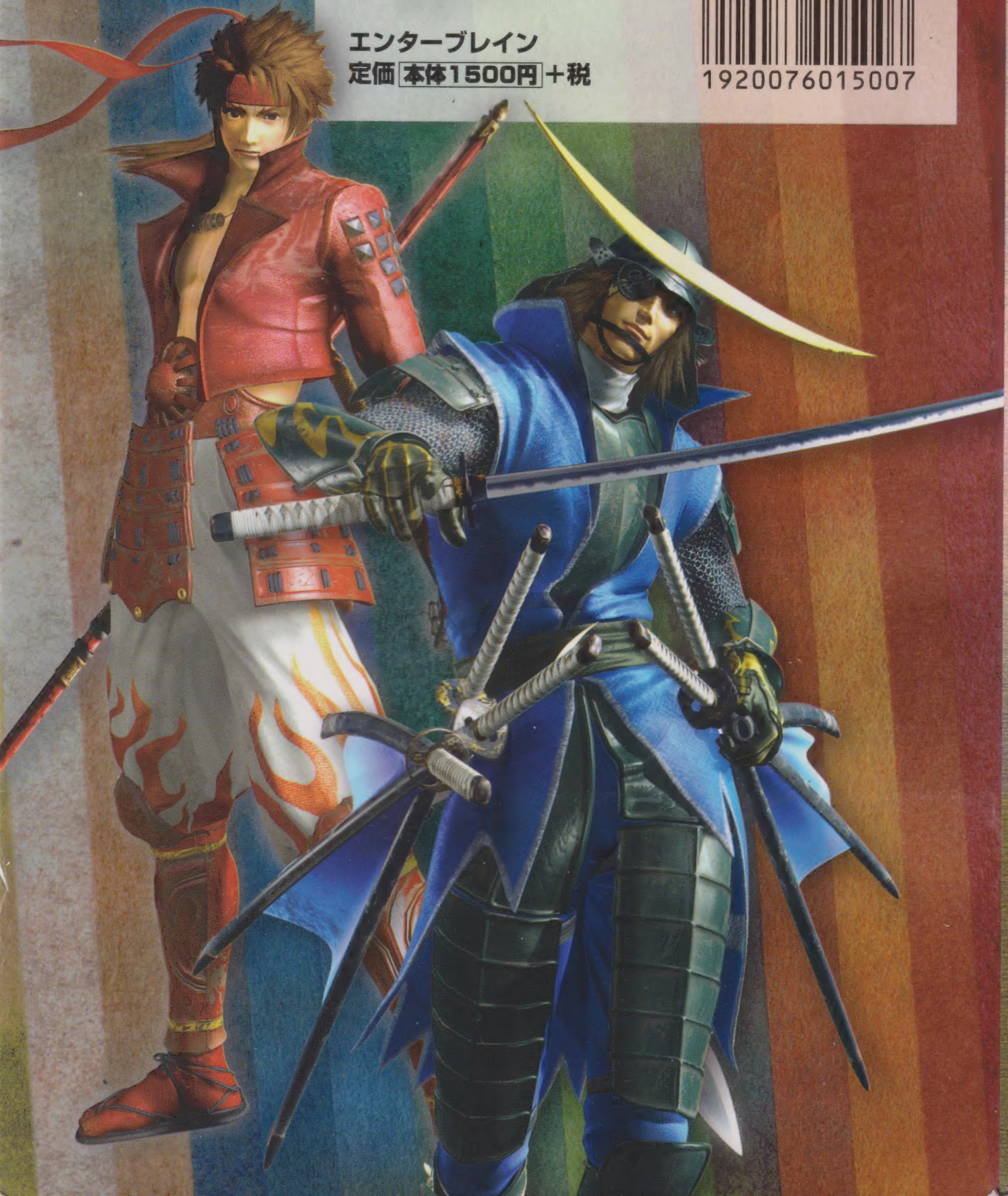
ISBN4-7577-2460-8

C0076 ¥1500E

9784757724600

1920076015007

エンターブレイン
定価 本体1500円 ＋税



戦国BASARA 公式ガイドブック

CAPCOM ファミ通

enter brain

ISBN4-7577-2460-8

C0076 ¥1500E

9784757724600

1920076015007

エンターブレイン

定価 本体1500円 +税

戦国BASARA 公式ガイドブック

『戦国BASARA』のすべてを知りつくせ

◆本書の内容◆

基本システム編

操作方法やゲームの流れといった基本的なゲームシステムを解説。
さらに登場する16名の武将紹介や、装備アイテムの情報を網羅。

武将解析編

プレイヤーが操作できる、16名の武将の特徴や技を紹介。
そのほかにも、敵として登場する5名の武将たちの情報も収録。

合戦攻略編

合戦の舞台となる全18ステージのマップと、それぞれの攻略情報を掲載。
ミッションパネルのクリア方法、特別恩賞を得るための攻略方法が充実。

CAPCOM ファミ通

enterbrain